SWM 電腦遊戲的超強資
軟體世界
COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
全球資訊網 http://www.swm.com.tw/
PC POWER Zine
國際中文版
全球華人電腦門市，書局均售
香港HK$17．馬來西亞RM$8
新加坡S$8．美國USD$6
加拿大CAD$8．澳洲AUD$9
2000
NOVEMBER
139
MegaDisc精彩收錄!!
WAR HERO
陸戰英豪．重回戰場
本期超值附贈
學生騎士團
獨家
新倚天屠龍記
展示片
第一手試玩
軒轅劍參外傳－天之痕
封面物語
九陽神功顯神威－新倚天屠龍記
特別報導
2000年秋季
東京電玩展現場報導
第38回AM大型電玩展採訪報導
鼓惑人心－將門獅子吼工作室強襲追訪
攻略白皮書
霹靂奇俠傳完整劇情解析(上) 22Page
柏德之門－冰風之谷地圖詳解攻略(下) 14Page
秘技補給站
中華英雄金錢增加、等級提升
終極警探2超級無敵模式
新天使帝國重複射擊敵人
柏德之門II大幅增加經驗值
聖戰女神傳說無限賺錢大法
電影大亨增加各項屬性
霹靂大富翁隱藏人物登場
遊戲極品堂
新蜀山劍俠傳
浮遊大陸冒險記
軒轅劍外傳　墮落天使　三國霸業
ISSN 1605-2722 11
9 771605 272000
Printed in Taiwan

全家
便利商店
萊爾富
新
倚天屠龍記
金庸

我們不需為「新倚天屠龍記」的超水準表現感到驚訝！因為它——

擁有金庸原著的特等基因

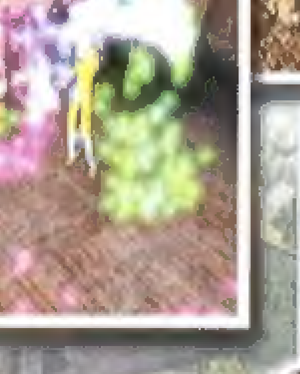
- 張無忌傳奇人生再體驗
- 個性化人物躍然螢幕間
- 雋永經典劇情款款呈現
- 各門派蓋世神功等你練

流著完全3D的動態血液

- 高解析立體畫面，場面精細不失真、更具震撼力。
- 模擬真人動作之武學招式，動作流暢，魄力十足。
- 隨機切換兩種不同視角，完整捕捉人物一舉一動。
- 動態背景效果，給你流水潺潺、落英繽紛的逼真感。

顛覆傳統的冒險遊戲法則

- 結合RPG戰鬥與冒險解謎雙重遊戲元素
- 搭配「煉丹爐」「道具組合」兩大解謎幫手
- 「煉丹爐」讓你用藥不需拿錢買
- 「道具組合」助你工具都能DIY



屠龍點睛胸飾 只送不賣

恭喜玩家，賀喜玩家!!

挾帶眾所矚目的無上熱情，新倚天屠龍記將於10月隆重登場！

首批遊戲附贈

天地間人人爭擁的中國魔法牌「乾坤七聖卡」、特製典藏「屠龍點睛胸飾」或是武林盟主遊戲一套(原價299元)
超值不加價，唯有正版「新倚天屠龍記」喔！
還有還有！！
將遊戲買回家後，請務必趕緊拿出來玩，遊戲中若拿到某一特殊物品，便能進入隱藏關卡與人物對談，再答對裡頭的問題，
就能得知一句重要「通關密語」！將該密語寫於明信片上，註明個人姓名、電話、地址，連同遊戲手冊截角一起寄回
「高雄市前鎮區擴建路1-16號13F　新倚天小組 收」，就有機會獲得稀世中國魔法牌限量特製閃卡一張！只限前200名，
機會有限，送完為止！

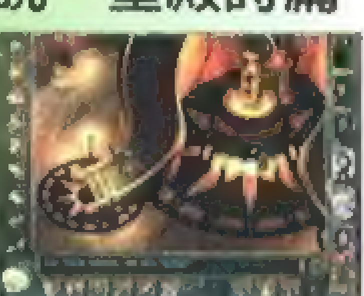
軟體世界 智冠科技股份有限公司 www.soft-world.com http://智冠.商業.tw

電腦遊戲的超強資訊
軟體世界 139
國際中文版
COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
2000 NOVENBER
全球資訊網 http://www.swm.com.tw/
PC POWER Zine

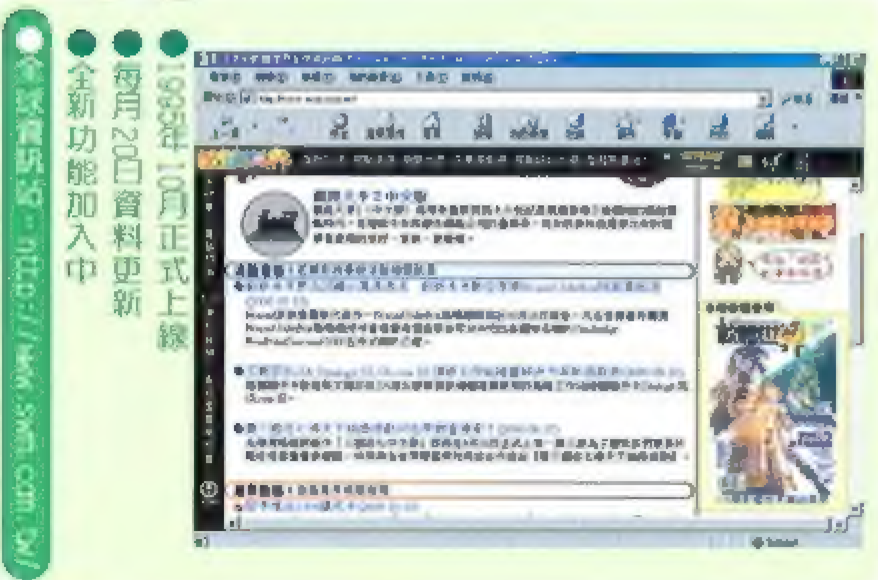
CONTENTS

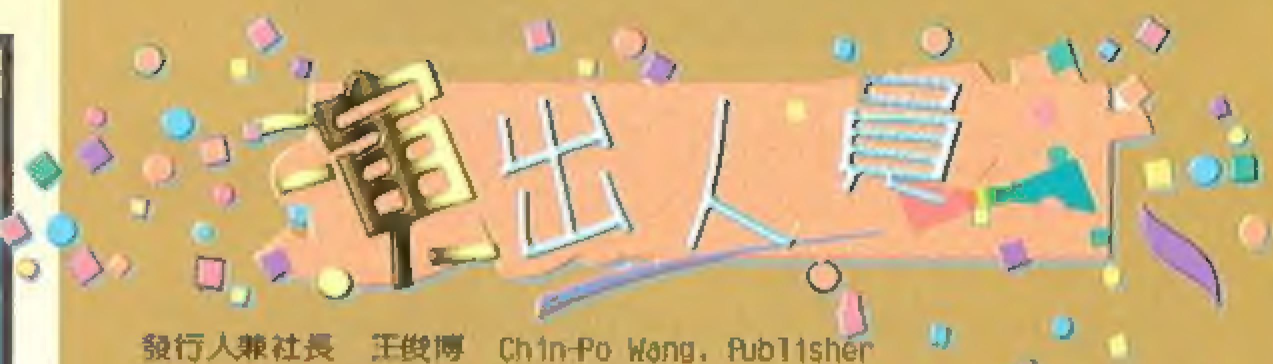
勁 GAME 紅不讓

遊戲解剖室 146



其它專欄





發行人兼社長 王俊博 Chin-Po Wang, Publisher

編輯部 EDITORIAL

總編輯	李俊賢	Herbert Lee, Editor-in-Chief	chief@swm.com.tw
總編助理	李麗月	Lyllian Lee.Secretary	secretary@swm.com.tw
主編	李永治	Dragon Lee.Managing Editor	dragon@swm.com.tw
文字編輯	范家珍	Serena Fan, Editor	serena@swm.com.tw
文字編輯	鄭宗孟	Cheng Tsung.Assistant Editor	editor@swm.com.tw
文字編輯	葉士豪	Leaflet Yeh, Editor	leaflet@swm.com.tw
技術主編	歐宗廷	Richard Oo, Technical Editor	smwcd3@swm.com.tw
網頁編輯	郭順能	A-Bo Kuo.Homepage Editor	webmaster@swm.com.tw
美術主編	郭美玲	May Ling Kuo, Art Director	art@swm.com.tw
美術編輯	葉秀娟	Bany Yeh, Art Editor	bany@swm.com.tw
美術編輯	呂淑瑛	Clare Lu, Art Editor	apple@swm.com.tw
美術助理	伍美蓉	Irene Wu, Assistant Art Editor	gini@swm.com.tw
駐美編輯	莊振宇	Allen Chuang, Feature Editor	webmaster@soft-world.com
採訪主編	葛文怡	Sharon Ko.Managing Editor	Sharon@cml.hinet.net
採訪編輯	張鈞	Edwin Chang.Editor	edwin@swm.com.tw
駐港編輯	陳志明	Ming Chan.Editor	ultraman@email.gcn.net.tw
駐日編輯	李靜秀	Jessica.Lee	ney-ney@mc.neweb.ne.jp

廣告部 ADVERTISING

(高雄) 廣告主任	曾玉琴	Lisa Tseng. Advertising Supervisor	advertise@swm.com.tw
業務助理	吳雪芬	kelly Wu.Advertising Secretary	kelly@swm.com.tw
(台北) 廣告企劃	陳宜珊	Michelle Chen.Advertising Secretary	jany@swm.com.tw

特約編輯群 CONTRIBUTING EDITORS

特約編輯 許德全、吳建煌
特約封面設計 薛執斐

出版 PUBLISHMENT

發行所 智冠科技股份有限公司
電話 886-7-8150988轉223、224 傳真：886-7-8151064
地址 高雄市806前鎮區擴建路1-16號13F
13F, No. 1-16, Kuo-Chien RD., Kaohsiung 806, TAIWAN.
投稿信箱 高雄郵政18-69號信箱
電子郵件信箱 editor@swm.com.tw
全球資訊網 http://www.swm.com.tw

支援廠商 INFO & PRINTING

法律顧問 寰瀛法律事務所 台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086 FAX：886-2-27085628
製版印刷 中華彩色印刷股份有限公司 台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123 FAX：886-2-29180049

海外行銷業務 FOREIGN AGENCIES

香港 Hong Kong TEL：2729-2781 FAX：2728-0999
E-mail:softword@hkstar.com

美國 U.S.A TEL：(626)288-2177 FAX：(626)288-8453
E-mail:willy@soft-world.com

加拿大 CANADA TEL：(604)232-1223 FAX：(604)232-1222
E-mail:jeff@soft-world.com

澳洲 Australia TEL：(02)9212-4516 FAX：(02)9212-4517
E-mail:oliverwu@rivernet.com.au

星馬 Malaysia (275618-U) TEL：(03)333-0730 FAX：(03)333-0731
E-mail:softwcm@tm.net.my
8A Jalan Rengas Southern Park 41200 Klang Selangor Darul Ehsan

中華郵政南字第525號執照登記為雜誌交寄。
行政院新聞局出版事業登記證局版高市誌字第177號
中華民國78年4月創刊。

激爆裝甲 (Metal Fatigue)

■國外發行/Psygnosis
■國內發行/華彩

●即時戰略/PentiumII 233MMX/32MB/1080元

這是一個以機器人為主角的即時戰略遊戲，在遊戲中玩家可以指揮機器人大軍，為生存而作戰！整個遊戲包括三個不同的單人會戰劇情，分別由三個交戰團體的角度來觀看戰爭的進行。不同的國家有其個別的限制及優缺點，可以運用的載具及武裝也有所不同。如何運用優勢，為自己贏得勝利，就要看玩家的功力了。

小魔女蕾妮特

■設計公司/日本工畫堂
■發行公司/大宇資訊

●經營養成/Pentium-166/32MB/650元

來自日本的系列遊戲中的第二部。在前作小魔女帕妃中，主要劇情是帕妃及黑貓魔法屋的故事，這一次則是以外表驕傲，但內心卻很善良的蕾妮特為主角。由於和小魔女帕妃的故事，可以說是平行進行的，玩過前作的人，或許可以從前作中的劇情中，找出一點端倪，增加遊戲的樂趣。而如果沒有玩過前作，也不會有影響，一個全新的故事將等著你去挖掘。

中華英雄

■設計公司/亞博克科技
■發行公司/智冠科技

●角色扮演/Pentium-200/32MB/599元

改編自暢銷漫畫的角色扮演遊戲。這一次玩家可以親自來扮演命犯天煞孤星，命運多舛的主角華英雄。遊戲故事內容基本上完全依照原著漫畫，只作適度合理的改編，以配合遊戲的發展及動作的製作。遊戲中所有角色及場景均以立體3D預製方法製成，戰鬥模式及地圖動畫上則加入閃光及半透明效果，玩家們將可見識到與眾不同的視覺效果！

內衣奇兵

■設計公司/Simon & Schuster Interactive
■發行公司/華義國際

●射擊/Pentium-133/16MB/800元

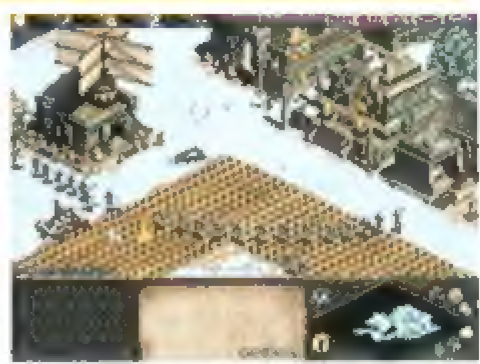
遊戲類型類似打獵遊戲，只不過主角不是拿著獵槍，而且獵捕的對象也不是什麼野生動物，而是美麗的內衣模特兒。玩家要拿著外星人給的X光眼鏡、只會腐食衣服的黏液、照相機等等道具，在模特兒島拍攝內衣照片，提供給外星人欣賞。遊戲內容也相當幽默，操作上也很容易上手，特別是玩家在遊戲中，將可欣賞到各式各樣漂亮的內衣唷！

世紀帝國 II－征服者入侵

AGE OF EMPIRES The CONQUERORS EXPANSION

■國外發行/MICROSOFT
■國內發行/台灣微軟

●即時戰略/Pentium-166/64MB/1080元



這是風靡全世界的即時戰略遊戲－世紀帝國二的資料片。在這片資料片中，新增加了五個新民族、十一個新單位及二十六種新科技。在個人戰役方面，也設計了包括阿提拉、蒙特蘇馬、席德、征服者的戰役等四個新劇情。更重要的是它改進了一些原本在主程式中較為不方便的地方，讓玩家玩起來更淋漓暢快，可專心致力於自己的戰爭世界中。

足球總動員2000

■設計公司/IRIDON
■發行公司/宇峻科技

●運動/Pentium-200/32MB/560元

本遊戲視野採用同類型遊戲罕見的俯瞰視角，讓玩家隨時掌握將近三分之二的球場上的變化。遊戲亦採多視角的運鏡拍攝，這樣的技巧，能隨時讓您掌握最好的射門角度與傳球的時機。遊戲中並備有完整的教學模式，縱使是從沒接觸過這類型遊戲的人，透過教學模式的訓練也能讓你成為一等一的高手。

爭戰天下

■設計公司/EZ soft
■國內發行/智教士

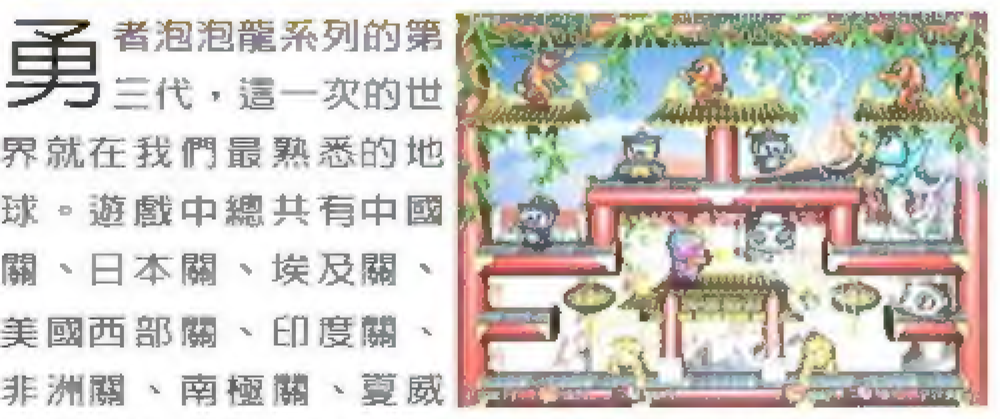
●策略/Pentium-166/32MB/590元

這是一款以日韓戰爭為背景的戰略遊戲。遊戲中每個關卡，在戰場上所看到的一景一物，都是在當時的狀況下可以看到的。所以玩家必須考慮當時的兵種與環境的關係，善用所處的地形，建立堡壘與陣線，才能獲得良好的戰績。遊戲另附有一個戰役編輯器，讓玩家不僅可以依自己的意思設計戰場，更可以將戰役做設計。

勇者泡泡龍3

■設計公司/龍愛科技
■發行公司/智冠科技

●益智動作/Pentium-200/32MB/580元



勇者泡泡龍系列的第三代，這一次的世界就在我們最熟悉的地球。遊戲中總共有中國關、日本關、埃及關、美國西部關、印度關、非洲關、南極關、夏威夷關及未來關等9大部分，合計超過100個遊戲關卡。遊戲中背景地圖精緻細膩，充滿各國地方風情。遊戲角色完全由3D繪製，不論敵我雙方都設計的非常可愛，和前兩代有完全不一樣的全新感覺！

美少女救援隊

■國外發行／h.m.p. com
■國內發行／歡樂盒

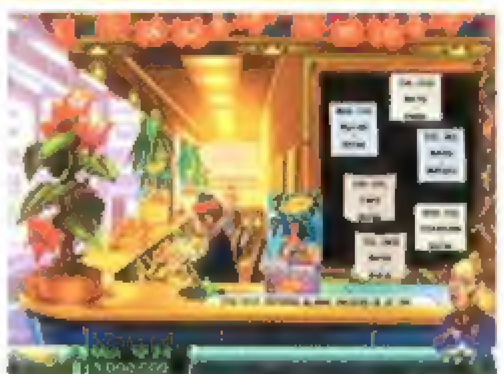
●偵探冒險／Pentium 200／64MB／599元

這是一款非常具有冒險魅力的科幻情色遊戲，整個遊戲的介面給人一種超時空又帶點虛幻的感覺，只要一進入遊戲，就像身歷其境去到未來的空間一樣。在進行遊戲時的畫面圖案，完全都是由3D製作而成的，其中有穿插著性感、美麗、暴力、寫實的各種精彩畫面。同時在對話時，還有精緻的真人語音相輔相成，與其場景畫面搭配的十分恰當。

航空大亨

■設計公司／spellbound
■發行公司／華義國際

●策略經營／Pentium133／32MB／800元

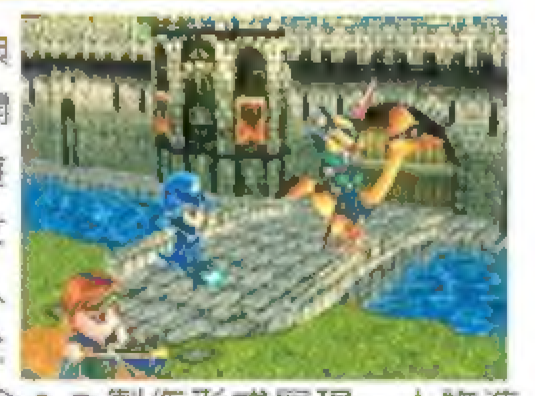


玩家在遊戲中所扮演的角色，是一家新航空公司的總裁。你將以柏林的國際機場為據點，與其它三家航空公司，展開一連串的航空霸權之戰。遊戲共分為二個競賽模式、一個連續遊戲模式以及線上模式。在過程中玩家必須一一完成機場主管所要求的各種任務，這些任務小至載運旅客、運送地震賑災物資；大到簽下全球航線、贊助太空梭研發等等。

新天使帝國

■設計公司／大宇資訊
■發行公司／大宇資訊

●戰略／PentiumII 300／32MB／599元



繼承多年前的戰略精典遊戲天使帝國，所開發出來的新一代遊戲。遊戲的背景，仍是以只有女性的愛斯嘉大陸為主，人物上至女帝、下至士兵全是漂亮美眉。遊戲畫面以全３Ｄ製作形式展現，人物造型及戰鬥效果令人感到耳目一新。劇情的發展是採多線模式，因此即使戰鬥失敗也沒關係，故事仍會有不同劇情繼續發展下去。

聖章～女神傳說

■設計公司／TG 輕量小組
■發行公司／台灣帝技數如

●角色扮演／Pentium 200／32MB／599元

這是一款完全由國人自製的即時3D遊戲。遊戲中共擁有包括陸系、自然系、空系、水系、不死系、元素系六大種族，總共130種活潑可愛的兵種。不僅每個兵種都有其特殊的行走、攻擊、防禦、死亡等獨立招式，就連攻擊方式也是依照不同兵種而有不同的變化。遊戲中還採彈性的場景特效開關，玩家可依自己的配備，決定要不要使用這些特效。

夢魔之子

■設計公司／Third Law
■發行公司／華義國際

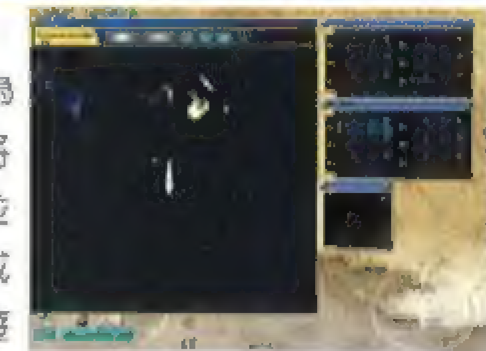
●動作／Pentium 200／32MB／980元

在這個遊戲中，玩家將要選擇四個主角中的其中之一，扮演命運中的勇士，打敗尚未成長的惡魔之子。遊戲中的怪物種類繁多，而且每次碰到這些怪物，它們都是以成打的數目出現。因此，在遊戲中有一個貼心的設計，當怪物出現時，旁邊會出現一個數值欄，讓玩者可以判斷現在使用的是不是最有效的武器，如果否定的話，就可趕快換武器了！

銀河戰國列傳M2—光之裁決者

■設計公司／日本工畫堂
■發行公司／大宇資訊

●策略／Pentium 100／32MB／700元



不同於一般策略遊戲，大部分都是以男性為主角。在這套遊戲中，你將扮演的是一個年輕女子，並帶領她一路成長，直到她成為「光之裁決者」為止。遊戲中，依照劇情的進行，在開頭與過場之間，都會有令人感動與充滿臨場感的動畫描述。而即時進行的「艦隊戰」「星球防禦戰」「要塞戰」等等，都是十分足以吸引玩家加入銀河戰局的設計。

暴走族

■設計公司／Sierra
■發行公司／華彩軟體

●競速遊戲／Pentium 233／32MB／1080元

暴走族是一款很特別的摩托車賽車遊戲。不同於其他賽車遊戲都是以真實賽道來比賽，在遊戲中則是以現實的場景作為比賽場地，讓玩家在平常所無法想像之高難度場地來進行比賽。遊戲中的主要場地包括熱帶小島、巴黎市區、北極冰原及炎熱的沙漠……等等。你還可以在這些場地，展現飛越汽車、甚至飛越潛艇的特技，充分表現你的表演慾望。

幻想紀元

■設計公司／奧汀科技
■發行公司／智冠科技

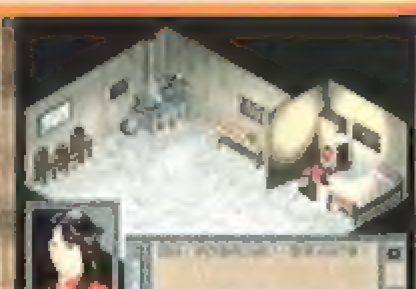
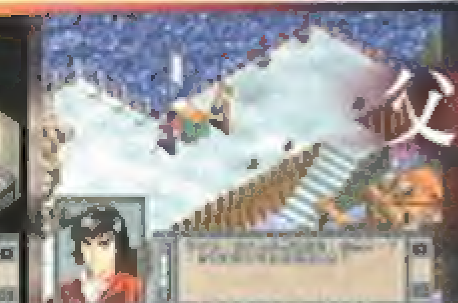
●角色扮演／PentiumII 233／32MB／599元

這是一個即時3D製作的遊戲，不僅背景以3D畫面表現的十分華麗，在戰鬥時的3D動作，更是可以讓玩家任意改變視角來觀賞。遊戲中所設計的戰鬥系統非常特別，在戰鬥時不再是你一刀我一刀的廝殺，而是必需加上策略的考量，才能取得勝利。此外，玩家還可運用各種不同屬性的魔法互相融合，藉以創造出更強、更有威力的新魔法。

中華英雄
天意作弄人　走盡天涯仍孤獨
英雄不流淚　只是未到傷心處
亞博克電腦
ACE BROCK COMPUTER
香港文化傳信有限公司正式授權
©Culturecom Limited. All rights reserved.
全家
便利商店
萊爾富

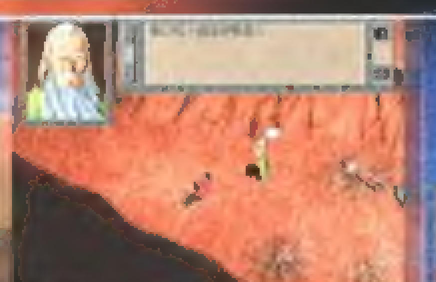
港式武俠漫畫之萬年神話 馬榮成風雲系列開路先鋒

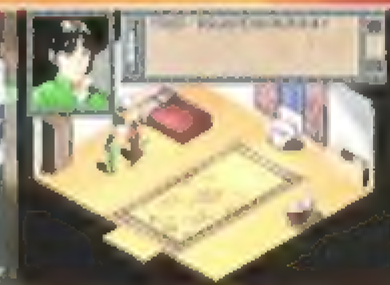
華英雄之悲劇英雄起伏人生路

父死情傷
流亡海外

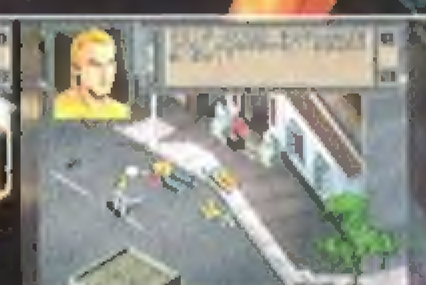
受騙龜島
恩師授神功





營救木修羅
中華樓現危機

中華樓外
金太保伏法

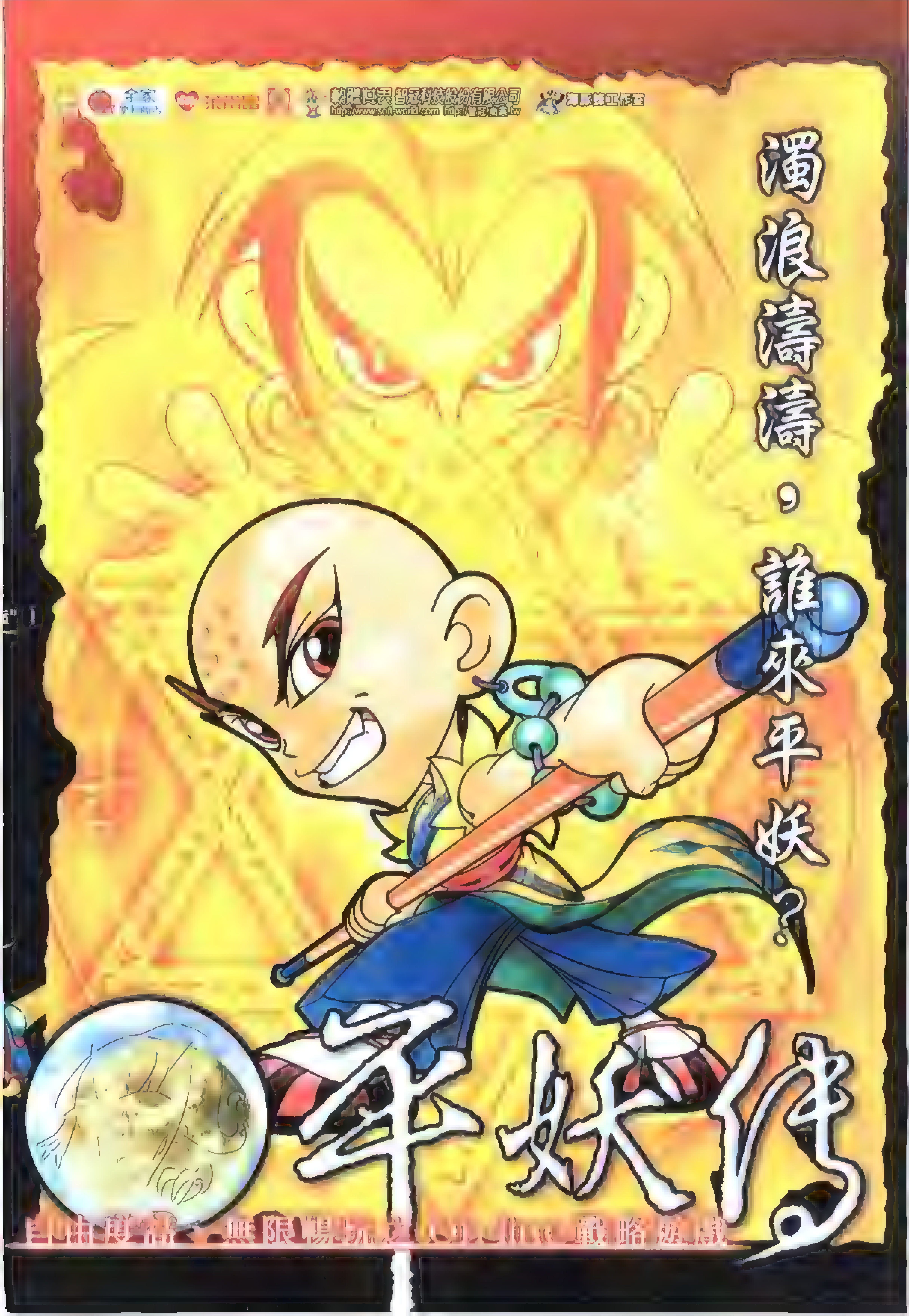


痛失妻兒
家破人亡

十五年後
決戰無敵

眾家好漢招式大集合

唵嘛呢叭咪吽來與群魔共舞吧！
玩家可以透過連線對戰功能，與遠方的朋友或死對頭即時上線鬥智！
卡片的運用
將使己方更有籌碼和敵人周旋，還可能使戰情逆轉哦！
白眉老和尚
的出現對劇情有何重大的意義呢？
造型奇異的魔物
不見得全都是壞蛋哦！
兵種之間的搭配將有雙倍或三倍的威力，天氣也會對戰況產生影響！
小狐仙胡永
與皇太子的"愛の初
天狐聖姑姑
一開始就找主角皇太子的麻煩！
棋盤式戰場
完全圖形指令，並有詳細之人物資料與說明！
來自神話故事之四十二個兵種都具有其獨立的特性，並有神，魔，人，術，幻，鬼，獸七種族之分！幻想而妖氣沖天的法術畫面與場景將帶給您視覺上的大滿足！


全家
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com
海豚灣工作室
濁浪濤濤，誰來平妖？
平妖傳
無限暢玩 戰略遊戲

天上的聲音告訴我正義與良心方向
人們的聲音對我說出心深處的渴望
為了再現萬世和平，
誓言迎向一場聖戰！
人類移民格亞大陸（Gaea）已有數百年的歷史。
也可以藉由盜墓致富興建教堂，歌功頌德。
進行"啓靈"........，豈知竟然誤招邪魔惡獸
施法獸化人類供之驅使作亂，並大舉入侵格亞諸國
NINGO
Tel:(02)28128305 Fax:(02)28118477 www.ningo.com.tw

末日決戰
Lost Chronicle
一場末世紀風華戰役的絕對演出
……此刻，在厄里斯村的一位年輕村姑文格尼斯，
來化解人類滅絕的危機……
闇夜中傳來神秘聲音應許了她
倏見半空顯現一道神光
是人類的末日？還是魔獸的末日？就由玩家你決定
《無與倫比的 Real-Time 3D精緻景象》
可以讓地圖360度旋轉
場景上還增加各種自然動態
效果，營造絕佳的視覺氣氛
創世神殿
光柱還不時打出強烈的閃電

公元前四零三年

五霸之首晉分裂為韓趙魏，結束了春秋時代

也開啟了中國歷史上的戰國時代

戰亂紛起，中原鼎沸

百家爭鳴，九流並起

起自三家分晉，止於秦滅六國

這是一個動亂的嶄新世代

兩千五百年前的烽火即將壯闊重現

戰國策 貳

七雄之爭

Have a good GAME!

精緻傳統RPG遊戲大作...
日本KSS再度精彩出擊...

經典遊戲才能一代接著一代的轟動…

接受玩家一次又一次的考驗…

發揮淋漓盡致的美術風格…

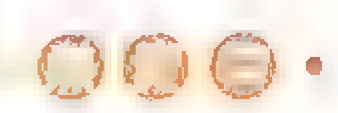
引發你內心最深感動的劇情故事…

不斷改良的遊戲模式…

精彩的研發技術展現…

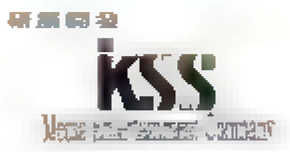
日本知名研發公司KSS經典演出！

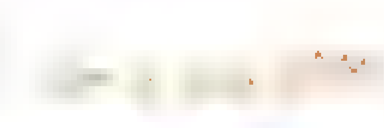
傳承的命運轉至第三代 錯過一、二代的你 不容再錯過



遊戲橘子數位科技股份有限公司
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.
台灣 台北縣235中和市中正路736號18樓之6
TEL +886-080-031500 FAX +886-2-8226-1920 http://www.gamania.com

研發開發





全國40萬店長世紀大募集

台北、台中、高雄……建立超級連鎖王國

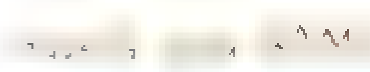
便利商店2

再瘋狂開店!!

阿爸..我要開跨國企業為國爭光!

結合了國外特色，設計了更多樣化的地圖與地標，
全省北、中、南開店還不夠嗎？
不用怕！到日本東京鐵塔或美國自由女神像旁開一家跨國商店，
說台語嘛ㄟ通喔！

遊戲橘子數位科技股份有限公司
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.
台灣 台北縣235中和市中正路736號18樓之6(遠東世紀廣場)
TEL +886-080-031500 FAX. +886-2-8226-1920 http://www.gamania.com



Castle Fantasia
艾倫希亞戰記
期待與您再度相遇……
多種不同的任務，有別於一般的
即時戰鬥系統。
執行環境
SYMBIO
軟體世界

編手札

為了採訪並編撰九月期間的兩個大型遊戲展－「2000年秋季東京電玩展」及「第 38回AM大型電玩展」之雜誌報導及叢書製作，筆者與其他數名同事在九月下旬一同前往日本東京，展開了一連串緊湊的採訪過程。

第一天略事休息後，隔天我們來到東京臨海副都心的有明Big Sight國際展覽館，進行AM大型電玩展的採訪。到現場一看，嘿！雖然場地不大（與歷年東京電玩展相比），但是各家廠商的攤位佈置得都相當用心，絲毫不遜於較知名的東京電玩展哦！現場除了SEGA、TAITO、NAMCO等著名大型電玩廠商之外，也有不少電玩精品廠商參與，只見攤位上一大堆電玩精品展出，讓喜好這些精品的一行人不斷地流口水！只可惜由於這裡只做展示用，若要購買則需大量批發（有些還因版權問題只限於日本國內），只見一大堆的OP價格都在數萬日圓以上，看來還是在現場夾免費的娃娃機算了

第二天到千葉海濱幕張メッセ的東京電玩展會場，只見現場依舊熱鬧紛紛，但是由於少了SEGA、SQUARE、SNK等大廠，現場規模較前次展覽又縮了一點，只剩PS2的遊戲在會場上大出風頭，看起來總是有一點落寞感。值得一提的是，Microsoft的Xbox雖然仍未正式亮相，但是為了打響知名度，竟然大手筆地在展覽中送印有Xbox字樣的背包呢！真是有夠大方的～要是其它廠商也跟進的話就更好了…

第二天的COSPLAY秀則是東京電玩展的另一個重點，雖然筆者一行人在一開始就已經安排兩位攝影師專職拍攝事宜，但由於出場人物眾多，所以其他同仁也紛紛拿起相機排隊等著拍各個COSPLAYER的特寫，由於某些因素，這些照片只能放一部份在本刊及所屬網頁上，其餘部份將會收錄在另行出版的專刊上，還請各位讀者見諒。

聽說隔天在有明Big Sight國際展覽館還有一場CC2000電玩精品展，原以為是以各種電玩相關精品為主題，結果到會場一看，嘿！竟然像電腦H-GAME大展覽！雖然也有少數非限制級的遊戲，不過看會場的情形，想必大家心中都有數吧！現場除了有在國內也頗具名氣的大師山本和枝等三位名人舉辦簽名會之外，也有一些COSPLAYER，有些還是昨天在東京電玩展看到的呢！真是夠勤奮的…

最後本刊在此將要告訴大家，在眾多因素考量之下，本刊將於這期開始於每月25日出刊，並在往後盡力達到準時出刊的目標；除此之外，本刊也將進行另一次的改版，希望讀者們能直接用e-mail到筆者的電子信箱:dragon@swm.com.tw，本刊將摯誠地感謝各位。由於新回函正在改版中，故本期暫停一次，請各位見諒，我們將在下一期推出新回函。

最後，希望各位讀者來加入我們的改革行列，讓軟體世界雜誌變成大家的雜誌！

／李永治

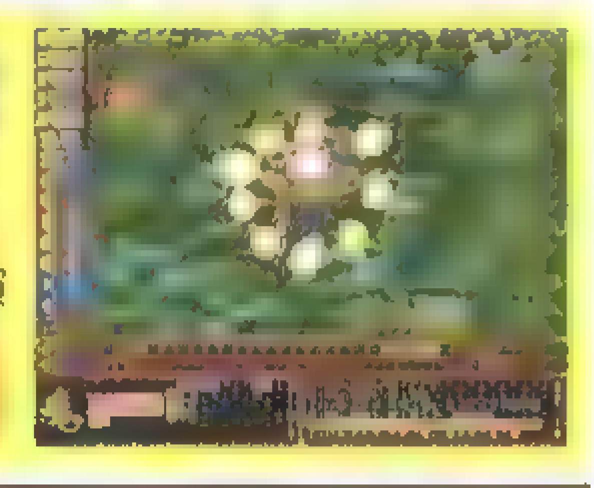
TOP 10 非常排行榜

資料來源：參與經銷商
統計日期：9月1日～9月30日

1 新絕代雙驕2
●宇峻科技
●上回1 ●角色扮演
票數 4226

2 三國志7
●第三波
⇧ ●上回8 ●策略
票數 4169

3 網路三國
●智冠科技
⇩ ●上回2 ●線上角色扮演
票數 3892



4 世紀帝國2征服者入侵
●新登場 ●台灣微軟 ●即時戰略 票數 3508

5 天堂
●上回5 ●遊戲橘子 ●線上角色扮演 票數 3325

6 中華英雄
●新登場 ●智冠科技 ●角色扮演 票數 2981

7 霹靂奇俠傳
●上回10 ●大宇資訊 ●角色扮演 票數 2816

8 暗黑破壞神2
●上回4 ●松崗電腦 ●角色扮演 票數 2167

9 笑傲江湖之日月神教
●上回3 ●第三波 ●角色扮演 票數 2094

10 石器時代ON-LINE
●上回6 ●華義國際 ●線上角色扮演 票數 2007

特別感謝本月參與調查排行的全省51家經銷商

北區：

創世紀唱片	TEL：(02)2954 8384
中聯科技	TEL：(02)2245 3818
銀色星球	TEL：(02)2930 7154
安政電腦	TEL：(02)2394 4916
弘城資訊	TEL：(02)2969 2896
易欣電腦	TEL：(02)3151 7571
旭傑資訊	TEL：(02)2371 0600
恭朋書局	TEL：(02)2986 6779
柯美電腦	TEL：(02)2595 7510
明玉資訊	TEL：(02)2276 0382
風神電腦	TEL：(02)2423 0711
介安電腦	TEL：(02)2990 0337
威聖電腦	TEL：(03)426-1916
龍武資訊	TEL：(03)422 0880
太和堂書店	TEL：(03)599 8171
宇宙玩具城	TEL：(03)479 9065
創世紀電腦	TEL：(03)335 4950
書耕圖書電腦	TEL：(035)225 792

創世紀電腦、艾德科技、來欣電腦
威聖電腦、東湖資訊、翔愉資訊。

中區：

東興電腦	TEL：(037)337 865
益崧資訊	TEL：(047)277 115
駿業科技	TEL：(048)754 362
山民圖書	TEL：(04)524 4752
廣訊書局	TEL：(04)528 5196
詠銘電腦	TEL：(04)623 5298
遠太電腦	TEL：(04)222 0050
易泰電腦	TEL：(04)836 7484
有樂GAME館	TEL：(04)329 5076
順發3C量販	TEL：(04)226 9696
101電腦圖書	TEL：(04)520 8961
龍軒電腦書局	TEL：(04)201 6622
飛碟流行玩具城	TEL：(04)686 5869
新世紀文化廣場	TEL：(05)532 6207
巨日電腦	TEL：(05)633 8189

南區：

明樣國際	TEL：(05)234 6666
順發3C電腦	TEL：(05)225 9252
墊腳石圖書	TEL：(05)227 3928
愛因斯坦電腦	TEL：(05)228 8228
日本橋資訊廣場	TEL：(06)226 2576
北興電腦(新營店)	TEL：(06)635 2025
大大書局(岡山店)	TEL：(07)621 8547
日本橋資訊廣場	TEL：(07)235 5539
順發3C電腦	TEL：(07)224 9668
巨宇電腦	TEL：(07)642 6559
城市漫畫	TEL：(07)710 3466
有樂國際	TEL：(07)238 3438

回函中獎名單

陳欽檣	雲林縣
陳國維	基隆市
鄭有能	台北縣
凌有瑞	雲林縣
林利璘	高雄縣
林㦤鐘	台南縣
吳政穎	彰化縣
黃文彬	宜蘭縣
林宗明	台北縣
楊承達	高雄市
鄭元維	台北縣
蘇文正	台南市
董仲凱	台北市
李昭儀	台中縣
孟祥明	台北市
高正雄	高雄縣
張瓊瑜	台北縣
謝青林	台北市
許益晨	桃園縣
陳宇康	苗栗縣

以上讀者可得到一套遊戲軟體，中獎者獎品已於10月20號以掛號寄出。

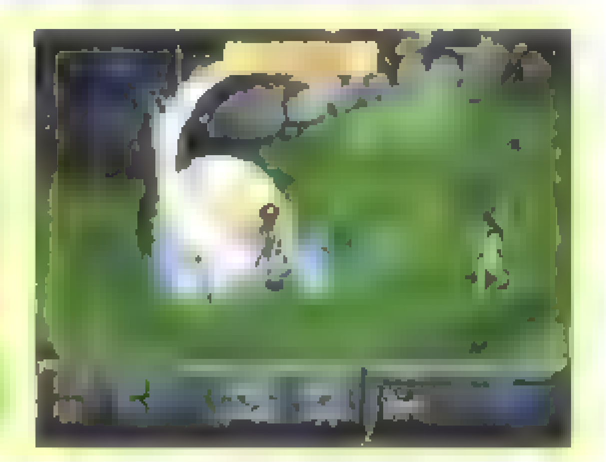
非常爬行榜 1~10

非常駭客讀者票選

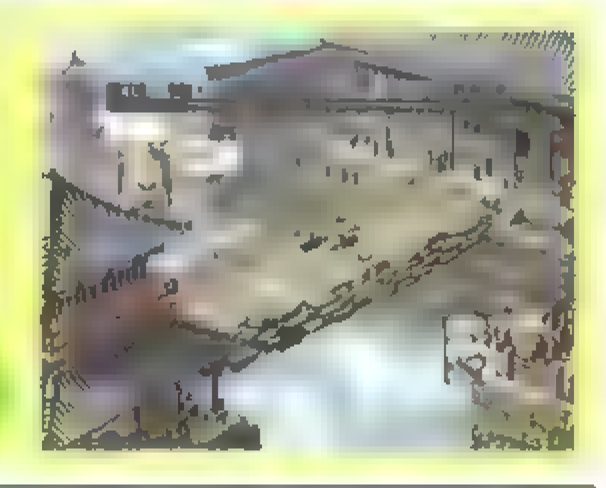
統計日期：軟體世界第138期選票
統計日期：9月20日~10月10日

1 暗黑破壞神2
●松崗電腦
●上回1 ●角色扮演
票數 219

2 新絕代雙驕2
●宇峻科技
●上回3 ●角色扮演
票數 216



3 三國志7
●第三波
●上回5 ●策略
票數 178



4 笑傲江湖之日月神教
●上回2 ●第三波 ●角色扮演 票數 116

5 網路三國
●上回4 ●智冠科技 ●線上角色扮演 票數 72

5 天 堂
●上回6 ●遊戲橘子 ●線上角色扮演 票數 72

7 中華英雄
●新登場 ●智冠科技 ●角色扮演 票數 67

8 霹靂奇俠傳
●上回8 ●大宇資訊 ●角色扮演 票數 46

9 虛擬人生2
●新登場 ●明日工作室 ●益智 票數 44

10 世紀帝國2征服者入侵
●新登場 ●台灣微軟 ●即時戰略 票數 29

遊戲家族 脫線排行榜

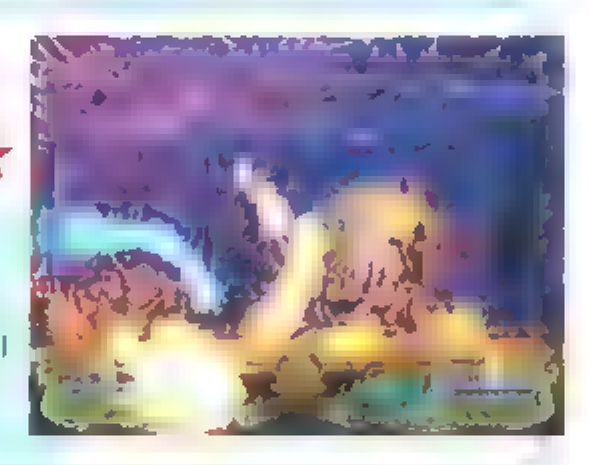
本資料由"遊戲家族網站"提供
www.gamefamilynet.com

1 仙狐奇緣

脫線指數：★★★★★

進榜原因：

蝦密？洗髓泉？沒想到那些古人真會享受以前就有SPA！



2 蚯蚓吉姆3D

脫線指數：★★★★☆

進榜原因：

豬除了用來罵人、被吃外還可用來溜滑板，真是大開眼界！

3 搶救貧窮大作戰

脫線指數：★★★★

進榜原因：

老闆：「天啊～蟑螂總動員在店裡實況演出，我苦……」

4 獵頭戰士

脫線指數：★★★

進榜原因：

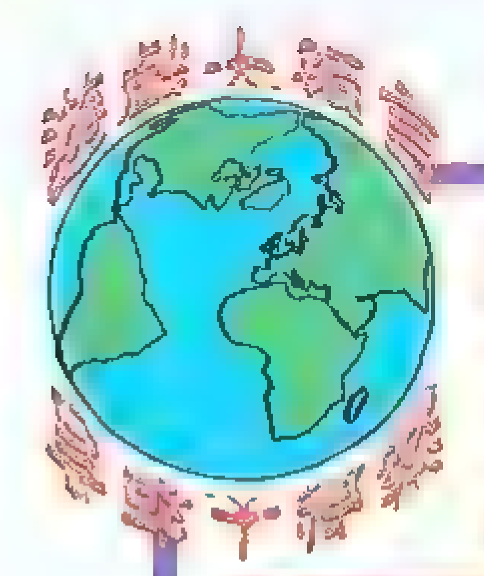
我的興趣是獵米粉頭、木頭、冤大頭、豬頭……

5 勁爆美國職籃2001

脫線指數：★★

進榜原因：

呷霸：「殺千刀的，你現在手上拿的是我的頭！」
球員乙：「你的光頭那麼圓，我還以為是球跳過來了」



■下列各遊戲發行時間表，係由各廠商於本月10日前所提供之部分資料，若因實際發片時間與本表所刊登之有所有異，請洽詢發行公司查詢（讀者參閱表格上之發行公司資料表）

■日期標示，上旬為每月1～10日，中旬為11～20日，下旬為每月21日～月底。

■遊戲類型之分類，皆依遊戲公司所提供之資料進行分類，若與廠商方面另有定義類型，請以該公司所定之類型為準。

[illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
女皇騎士團	角色戰略	中文	10月	599元
神月紀事	角色扮演	中文	10月	699元
聖魔天使	角色扮演	中文	10月	780元
新倚天屠龍記	角色扮演	中文	10月	599元
鍊金術士艾莉	角色扮演	中文	11月	599元
平妖傳	角色扮演	中文	11月	599元
仙狐奇緣	角色扮演	中文	11月	599元
三國霸業	即時戰略	中文	11月	599元

[illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
節奏故事	音樂	中文	10月	未定
學生騎士團	戰略	中文	11月	未定

晟業資訊　TEL:(02)2543-2222　FAX:(02)2522-3819 http://www.airgo.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
圍棋傳說	益智	中文	11月	未定
麻雀	益智	中文	11月	未定
象棋路霸II	益智	中文	11月	未定
麻將恩仇錄	益智	中文	12月	未定
自由與榮耀	即時戰略	中文	12月	未定
兵馬俑之謎	益智	中文	12月	未定

[illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
鐵路大亨2(中文版)	模擬	中文	10月19日	600元
革命天子黃金版	即時策略	中文	10月19日	800元
綠色金湯	角色扮演	中文	10月19日	600元
火線風暴（ECHFCON）	射擊	英文	11月10日	900元
魅力夜總會（Only You）	即時策略	中文	11月10日	600元
美少女聖紀	戰略冒險	中文	11月15日	600元
樂園（Life Storm 2）	線上角色扮演	中文	11月15日	250元
重金屬女戰士（ Heavy Metal FAKK）	動作	英文	11月15日	900元
三國風雲2正式版	即時策略	中文	12月10日	800元
中華一番客棧2	策略	中文	12月10日	未定
月球計劃（The Moon Project）	即時戰略	英文	12月15日	980元
熾燄帝國（ Kingdom under fire）	即時策略	中文	12月15日	800元

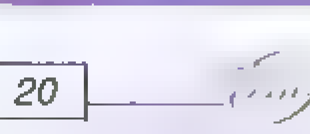
松崗休閒軟體　TEL:(02)2704-2762　FAX:(02)2704-4454　http://www.unalis.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
魯賓奇謀英文版（Louvre:The final curse）	冒險	英文	11月	990元
艦隊齊發之地動天驚（Homeworld:Cataclysm）	即時戰略	英文	11月	1200元
雷霆任務(Thandor)	即時戰略	英文	11月	890元
交通巨人中文版（Traffic Giant）	商業經營	中文	11月	890元
陸戰英豪之重回戰場	動作	中文	11月	399元
封鎖地平線（Infestation）	動作射擊	英文	12月	650元
高球攬英賽（Ultimate Golf）	運動	英文	12月	499元
魯賓奇謀中文版（Louvre:The final curse）	冒險	英文	12月	990元
天生好手（Virtual Skipper）	運動	英文	12月	599元
神遊威尼斯中文版(Venice)暫譯	純網路連線	中文	12月	990元
Tsunami 2265中文版	日式機甲	中文	12月	未定
迅雷先鋒3精英版（SWAT3 Elite edition）	第一人稱動作	英文	12月	未定
飛虎神風（Pacific Worriors）	動作射擊	英文	未定	未定
拓荒先鋒（Frontier Lands）	策略	英文	未定	未定
銀河生死鬥II（Tribes II）	網路動作射擊	英文	未定	未定

名宇資訊有限公司 TEL:(02)2[illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
星艦上將（RFTS）	戰略	中文	10月	未定

遊戲大預告



[illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
鈴木機車大賽(suzuki)	賽車模擬	英文	11月	980元
笑傲江湖威力加強版	角色扮演	中文	11月	199元
神鵰俠侶	角色扮演	中文	11月	699元
聖誕任務	動作策略	中文	11月	399元
俠客遊3	角色扮演	中文	11月	780元
雷神之鎚3之團隊競技場(Quake 3:Arena Level Disk)	動作	英文	12月	699元
重返克朗多(Return To Kronodor)	角色扮演	中文	12月	1080元
惡靈古堡3	動作	中文	12月	980元
太平天國	策略	中文	12月	599元
吸血鬼：惡夜獵殺(Vampire)	角色扮演	中文	12月	1080元

[illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
霸刀	角色扮演	中文	11月	599元
六道天書	角色扮演	中文	12月	599元
刀劍新傳	角色扮演	中文	未定	未定
新精武門	角色扮演	中文	未定	未定

明日工作室 TEL:(02)2570-7095 FAX: (02)2579-4562 http://www.cartoonfree.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
天機	角色扮演	中文	未定	未定
虛擬人生 SLG	策略	中文	未定	未定

[illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
超時空英雄傳說3	角色扮演	中文	11月	未定

飛玩資訊 TEL:(07)725-4246 FAX:(07)726-2665 http://www.fanone.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
中華一番客棧2 ～爲漢傳奇～	經營策略	中文	12月	未定

英特衛多媒體 [illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
異域鎮魂曲－中文版 (Torment)	動作	中文	10月	未定
地獄男孩 (Hell Boy)	戰略	英文	10月	未定
征戰新世界 (Star Trek : New Worlds)	即時戰略	英文	10月	未定
Cultures(中文名稱未定)	策略	英文	10月	未定
柏德之門二 (Baldul's Gate II)	角色扮演	英文	10月	未定
古靈精怪 (Gift)	動作	英文	11月	未定
活祭 (Sacrifice)	即時戰略	英文	11月	未定
MTV Skateboarding(中文名稱未定)	運動	英文	11月	未定
鬼屋魔影4 (Alone In The Dark 4)	冒險	英文	12月	未定
巨獸島 (Giant)	動作	英文	12月	未定
Mercedes Truck Racing(中文名稱未定)	運動	英文	12月	未定

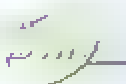
[illegible] TEL:(02)2696-4866 FAX:(02)2696-4936 [illegible]

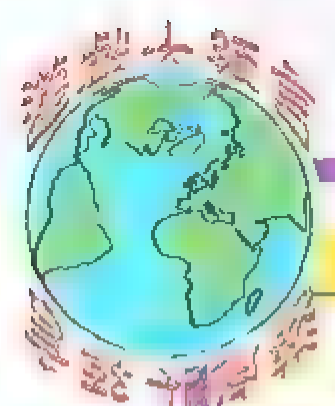
遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
神奇黃金鼠	寵物軟體	中文	10月	299元
魔導異元紀2－闇夜笑聲 (Sequence Palladium)	戰略養成	中文	10月	980元
危機最前線豪華版 (Hidden & Dangerous)	動作策略	附中文手冊	10月	890元
樂高明星樂園 (LOGO FRIEDS)	益智育樂	中文	11月	1080元
戰狗 (Dogs Of War)	戰略	附中文手冊	11月	890元
勇者之光 (Favorite Dear)	養成戰略	中文	11月	890元
時空戰士 (Mobiuslink)	即時戰略模擬	中文	12月	未定
人偶情緣2	養成	中文	2001年1月	未定
青澀寶貝2	戀愛模擬	中文	2001年2月	未定

[illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
神奇傳說典藏版	角色扮演	中文	10月	未定
鍊金術士2艾莉	角色扮演	中文	11月	未定
遠征奧德賽二 (Farland Odyssey 2)	角色扮演	中文	12月	未定

遊戲大預言





遊戲大預言

DigiToy 數位玩具 TEL:02-2552-3870 FAX 02-2552-4355 http://www.digitoy.com.tw/

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
聖誕任務	動作冒險	中文	[illegible]	未定

[illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
龍機傳承3	[illegible]	中文	10月	[illegible]
便利商店2	[illegible]	中文	10月	[illegible]
決戰天執	[illegible]	中文	11月	[illegible]
戰國策2	[illegible]	中文	[illegible]	[illegible]
GO！GO！美食王	[illegible]	中文	[illegible]	[illegible]

會宇多媒體股份有限公司 TEL:(02)2367-0168 FAX:(02)2367-8959 http://www.smec.com.tw/

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
魔髮奇緣	角色扮演	中文	10月	780元
暗黑破壞狸（Fur Fighters）	動作冒險	附中文手冊	10月	780元
劍俠奇緣2	角色扮演	中文	10月	588元
封魔誌（Dispel）	角色扮演	中文	11月	780元
[illegible]企業 2	即時戰略	中文	12月	780元

大宇資訊 [illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
超級撞球手	運動模擬	英文	10月	1800元
機甲女戰士	策略	中文	10月	700元
殺氣沖天	角色扮演	中文	10月	800元
魔神英雄	角色扮演	中文	10月	450元
異形入侵	即時戰略	中文	10月	500元
隋唐爭霸	策略	中文	11月	399元
異界傳奇	角色扮演	中文	11月	700元
魔法花園－艾蘇蕾	經營養成	中文	11月	650元
大富翁5（網路版）	益智策略	中文	11月	699元
軒轅劍參外傳－天之痕	角色扮演	中文	12月	800元
模擬模擬共和國	模擬工具	中文	[illegible]	[illegible]
夢神餐館	模擬經營	中文	[illegible]	[illegible]
鋼鐵咆哮	射擊	中文	[illegible]	[illegible]
銀河戰國列傳 X	策略	中文	[illegible]	[illegible]
銀河英雄傳說6	戰略模擬	中文	[illegible]	750元

歡樂盒有限公司 [illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
休娜亞傳說	角色扮演	中文	10月	[illegible]
[illegible]（3D）	冒險	中文	10月	[illegible]
[illegible]	[illegible]	中文	11月	[illegible]
[illegible]	[illegible]	中文	11月	[illegible]
[illegible]	[illegible]	中文	12月	[illegible]
[illegible]	[illegible]	中文	12月	[illegible]

[illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
[illegible]國大家	動作	中文	[illegible]	[illegible]

[illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
新神鵰俠侶第一部	角色扮演	中文	11月	699元
史艷文（暫定）	策略角色扮演	中文	12月	未定
風雲II（暫定）	未定	中文	[illegible]	[illegible]
笑傲江湖之五嶽劍派（暫定）	角色扮演	中文	[illegible]	[illegible]
神鵰俠侶第二部（暫定）	角色扮演	中文	未定	未定

華彩軟體股份有限公司 TEL:(02)2311-8765 FAX:(02)2375-5283 http://softchina.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
埃及豔后（CLEOPATRA）	城市模擬	英文	10月	750元
叫我貝多芬	音樂結奏	中文	10月	990元
埃及豔后中文版（CLEOPATRA）	城市模擬	中文	12月	650元
三角洲部隊III（Delta Force III）	動作	英文	12月	1080元
[illegible]遊記～異世界大冒險	動作	中文	12月	299元
宙斯（Zeus）	城市模擬	英文	12月	1080元
烽火三國2	即時戰略	中文	12月	499元

[illegible]教士股份有限公司 TEL[illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
妖太郎	冒險	中文	10月	[illegible]
千年 (Thousand Year)	線上角色扮演	中文	10月	[illegible]
[illegible]	[illegible]	中文	10月	[illegible]
戰[illegible] (Replica)	角色扮演	中文	11月	[illegible]
[illegible]	角色扮演	中文	12月	[illegible]
[illegible]	角色扮演	中文	12月	[illegible]
[illegible] (Seal)	角色扮演	中文	12月	[illegible]
Replay?	[illegible]養成	中文	12月	[illegible]
[illegible]	線上角色扮演	中文	12月	[illegible]
[illegible] II	冒險	中文	2001年1月	未定
烽火英雄	策略	中文	2001年1月	未[illegible]

弘煜科技股份有限公司 TEL:(04)-3222886 FAX:(04)-3222971

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
露卡的魔獸教室	角色扮演	中文	10月	未定

銓積資訊有限公司 TEL：(02)-25912712 FAX：[illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
[illegible]國霸業	[illegible]戰略	中文	10月	未定

[illegible]海豚科技[illegible] TEL：(02)2746-[illegible] FAX：(02)2746-[illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
上海麻將2001	益智	中文	10月	199元
[illegible]	戀愛養成	中文	12月	599元
[illegible]	[illegible]	中文	未定	未定

[illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
No One Lives Forever	動作冒險	英文	10月	980元
紅色警戒 (C&C Red Alert)	即時戰略	中文	10月	1080元
世界盃足球聯賽 2001	運動	英文	10月	980元
老虎伍茲 2001	運動	英文	10月	980元
愛麗絲驚魂記	角色扮演	英文	10月	980元
龍與[illegible]	角色扮演	英文	11月	980元
勁爆美國職籃 2001 (NBA Live 2001)	運動	英文	11月	980元
Simsville	策略模擬	中文	2001年1月	980元
Theme Park World 2	模擬	英文	2001年1月	980元
Clive Barker's Undying	3D射擊	英文	2001年1月	980元

[illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
獵殺時刻	動作	英文	11月	880元
石油總裁	經營	英文	未定	未定
鐵血悍將	未定	英文	未定	未定

皇統光碟 TEL:(02)2627-5999 FAX:(02)2627-5959 http://www.cdbank.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
阿帕契之殺戮戰場	模擬飛行	英文	10月	690元
賽車經理人	策略經營	英文	10月	690元
第五元素之終極獵殺	動作射擊	英文	10月	690元
幻魔世紀 (Majesty)	即時戰略	中文	11月	499元
游牧王朝 (Horde)	即時戰略	英文	11月	699元
霸道殺陣 (Road War)	賽車射擊	英文	11月	650元
魔域傳奇	角色扮演	中文	11月	699元
GP3賽車遊戲	賽車	英文	12月	690元

[illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
九英雄物語	策略角色扮演	中文	10月	[illegible]
皇城爭霸	益智	中文	10月	[illegible]

[illegible]

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
英雄無敵III 完全中文版	角色扮演	中文	11月	[illegible]
安魂曲 天使之怒	冒險	中文	12月	[illegible]

遊戲大預告

另外一個不可能的結局

在攻克九尾狐的八個分身與一個本尊後的玩家，本來預備享受勝利的歡呼與擊敗大魔王的成就感，卻見那氣喘噓噓的老妖狐逃進了一個無盡的深淵，遊戲竟又自此分成數條支線。不甘心又好奇的玩家如果追上去的話，一條路可能是淪落心神俱碎的虛幻時空，飽受羅漢、金剛、阿修羅的三種車輪戰攻擊；另一條路可能是發現遊戲過一路上與所有出現人物皆有關聯與解釋的關鍵人物，玩家將在編劇與企劃的手中起落，輕飄飄的捧到最高點，在快樂的巔峰時再來個重重摔下，原創劇本之辛辣迂迴與不期然，就在這意料之外的轉折點上！

仙狐奇緣這個遊戲中，玩家不但可以次次遭遇違反常理的人性考驗；更可以顛覆大魔王必死之原理，以降服之手段吸收這些改邪歸正的魔王能力或藉它的黑暗力量補已身之不足，玩家將在數百個背後有故事的人之間周旋

11月

設計公司／北斗星工作室
發行公司／智冠科技

- 機種：PENTIUM166以上
- 記憶體：64MB
- 操作：滑鼠

類型

www.soft-world.com

一段不可能的戀情即將發生

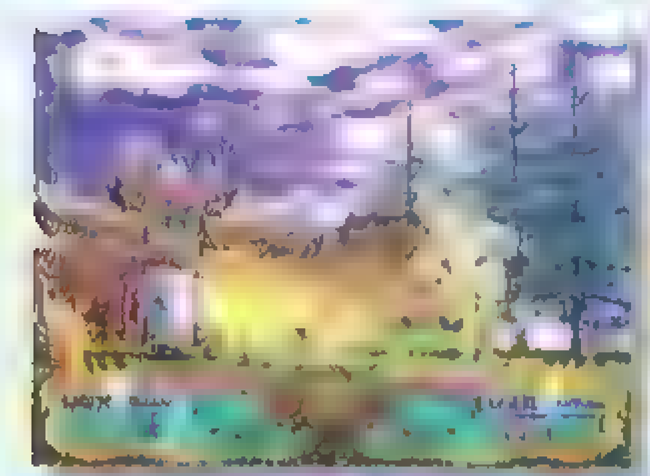
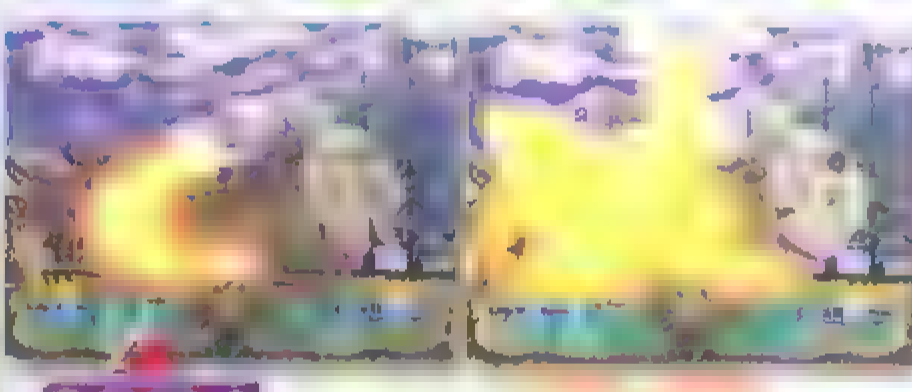
個人一生有一次戀愛是幸福的，不幸的，我卻比一次又多了次。想必秦長風對這句話該是心有戚戚焉吧！在千雪被九尾狐所殺後的長風，認為自己註定是一生孤獨了，不料在為千雪復仇的旅途中又遇見了以小乞丐打扮，其實是絕色美女的小夕，生性活潑外向並與溫柔的千雪感覺完全不同的小夕，讓徘徊在新歡舊愛之間的長風真是兩難。帶著一位女鬼(千雪)與一隻兔子精(小夕)走天涯的長風，要如何平衡兩女之間的情感比重與保持好感度，是很重要的，軟語溫言討好或是送點小禮物給隊伍中的兩名女隊員，都是長風在追殺九尾狐的過程中一些柔情的場面，除了對外的視覺效果，各個角色對內的心靈對話與內心思想，遊戲中也將完全呈現。

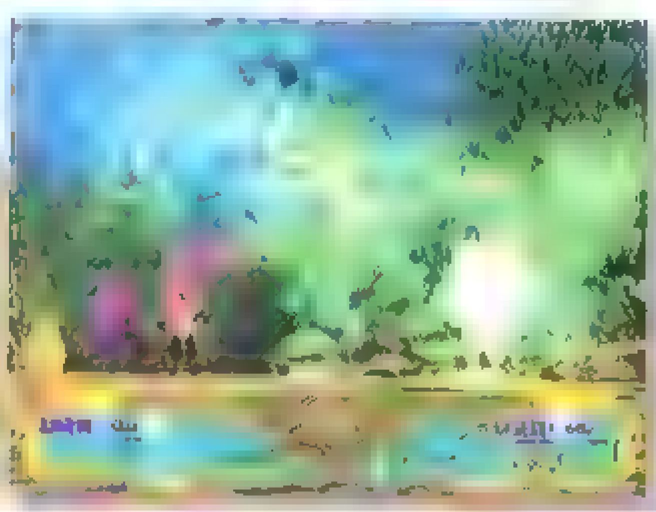
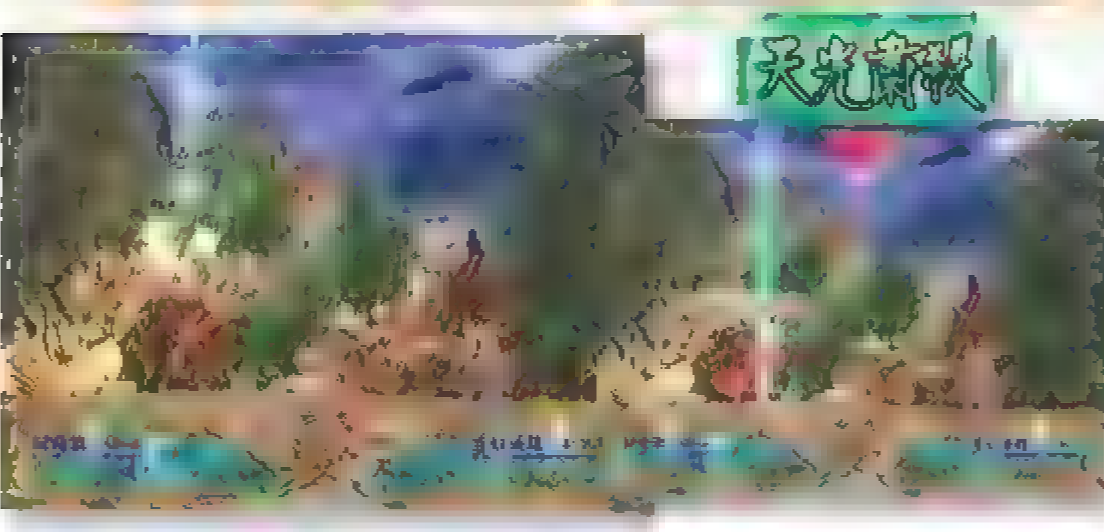
武俠界少見的華麗介面

武器裝備介面　服裝更換畫面　幻獸寶寶聯絡簿

富有震撼力的戰鬥場面

> **更正啟事**
> 於上期報導中，因作業疏忽，導致設計公司一欄發生嚴重錯誤，仙狐奇緣的設計小組為「北斗星工作室」，並非「雪狼工作室」及「吳郭魚多媒體」，故此更正。

鍊金術士II 艾莉 Atelier Elie

眾所周知，「鍊金術士瑪莉」可說是魔法經營養成類型遊戲的開山祖師，一行前在家用主機上推出後就廣為玩家所津津樂道，因此在PC上才有一連串魔法店類型的推出。然就耐玩度與自由度而言，其餘的遊戲雖受其影響，但還是難以望其項背。繼瑪莉熱潮後，原作公司為開拓不同視野，延請名畫師山形伊佐衛門為續作－「鍊金術士艾莉」的人物設定，意圖以其拿手的清新風格，構築出艾莉的廣大風貌。同時在故事的深度方面更是下了一番苦心，除保留瑪莉一切令人著迷的要素外，更在事件、人物、系統上大幅革新，營造出史詩般的魔幻格調。以下就為各位詳述：

預定 11月 發行 (膽略)(展示)(桌布)

設計公司／日本IMAGINEER
發行公司／台灣帝技數位

機種：Pentium166以上
記憶體：32MB
操作：鍵盤、滑鼠、搖桿

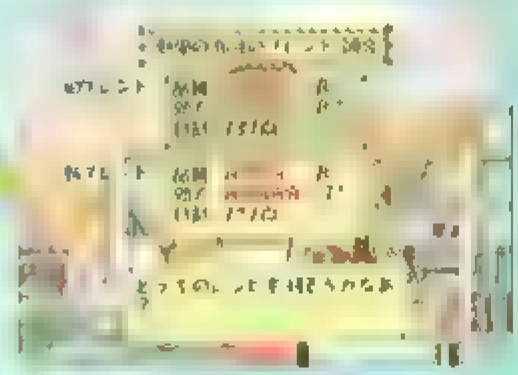
類型 新感覺RPG

sp.tgl.com.tw

▲嗯，今天來試試成分調和的方法吧！

▲這個加一點，那個少一點…

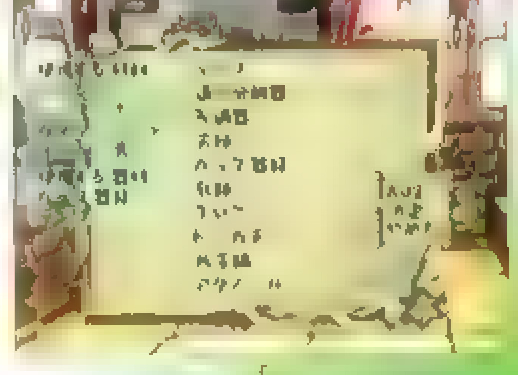
▲耶！成功了


▲新的調和方式看來比較好，以後就決定這樣調配了

道具製作的演化

道具製作不變的流程就是賺錢→購買參考書、器具→出城找材料→回工房製作→銷售。不同的地方是在「鍊金術士艾莉」中，到了一定階段後會習得「成分調合」與「創作調合」兩種更加趣味盎然的製作方式。藉此，主人公艾莉不必再拘泥於參考書上一成不變的知識，也能自由自在變化道具製作的組合。

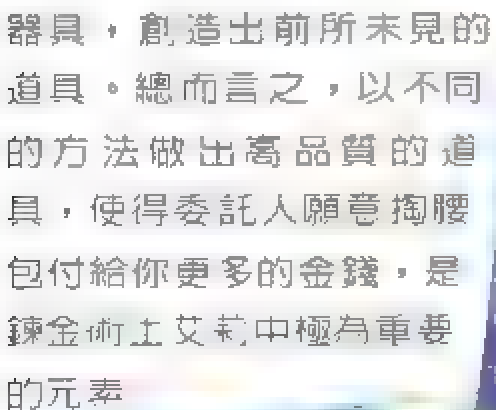
所謂「成分調合」，就是艾莉可以酌量增減每種製作道具所需材料的份量，做出後依其品質的高低，銷售的金額也會有所不同。而「創作調合」的意思是即使不清楚道具製作所需的材料或方法，也可以加以嘗試製作。並且不同屬性的材料彼此之間也可以混合，然後自己決定使用的器具，創造出前所未見的道具。總而言之，以不同的方法做出高品質的道具，使得委託人願意掏腰包付給你更多的金錢，是鍊金術士艾莉中極為重要的元素。

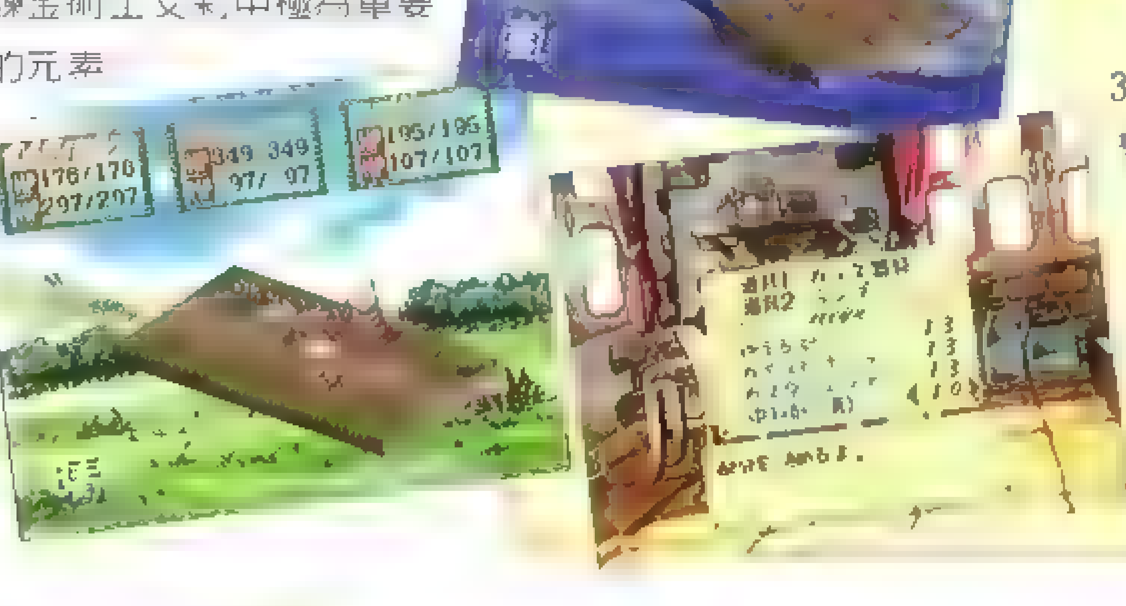

▲每次都用一樣的材料調製，今天來試驗別種做法好了

▲唉！失敗了…

▲嗯…這個放一點，那個也加進去好了…

▲開始調製了，緊張！會不會成功呢？





戰鬥系統推陳出新

戰鬥場面維持以往可愛的Q版二頭身人物造型，以及3*6方格的戰鬥區域。不一樣的是己方人物由面對玩家變成背對玩家，並在人物精細度上有大幅突破。值得一提的是這次加入了天候變化以及冒險者AI的新要素。螢幕左下角會顯示本次戰鬥的天候狀況，共有「晴」「雨」「乾」「風」「嵐」等五種，配合每位冒險者的特性，在必殺技數值與戰鬥道具的使用上將有明顯變化。冒險者在瘦弱的艾莉受到突如其來的攻擊時，有時也會挺身而出幫艾莉擋下來。

妖精等級的提升

前作瑪莉中大受歡迎的可愛妖精，在續作中依然存在，而且佔有更重要的地位。不但有關事件增加、人數變多，還導入經驗值的成長，最後還能變身。『艾莉』中的小妖精有獨自的經驗值，超過一定數值後就會提升等級，經驗值會隨著妖精累積調合與採集材料的經驗而逐漸增加。在遊戲中無法確認數值，但可由「工作表」指令來確認妖精的狀態，因此可得知當時妖精得到了多少經驗值。妖精的初期經驗值為零，經驗值增加後，以指令「妖精」來確認作業狀態時會發現妖精的旁邊多出了★符號。經驗值與★符號的關係如右：

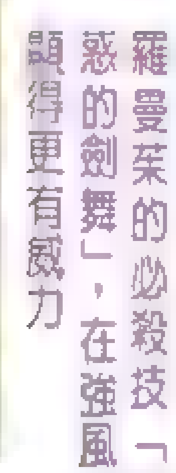
▲二位小妖精目前的等級，也說「為什麼都沒有床可以睡咧」。

經驗值0~33之間	★符號1個
經驗值34~66之間	★符號2個
經驗值67~99之間	★符號3個

經驗值達到100之後，妖精等級會上升一階段，經驗值也會回到零的狀態。如此的過程不斷重複，妖精的等級也會繼續上升。

妖精的等級有由黑到藍共分八階段，但在藍之上還有一個階段，那就是彩虹妖精。藍色妖精得到經驗值提升等級之後，會幻化成彩虹妖精。彩虹妖精無法在妖精森林雇用，因此除了耐心培育提升等級之外別無他法。分配工作給彩虹妖精的話，他會以艾莉1.5倍的速度幫艾莉工作。雇用費和未幻化之前一樣，因此雇用便宜的妖精來持續培育會是最省錢的方式。

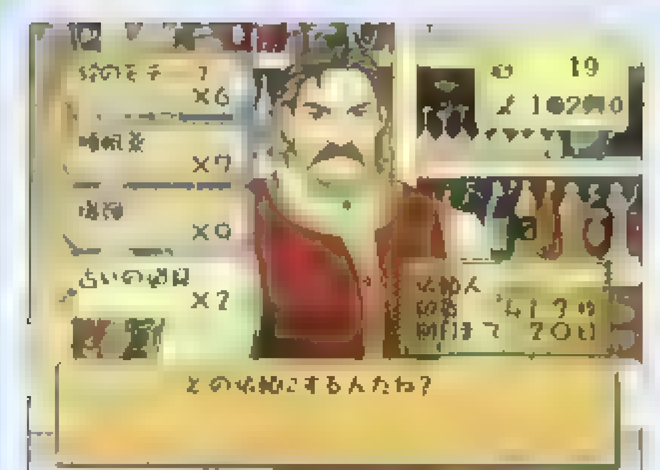
▲或坐或睡的小妖精們好可愛喔！



羅曼朵的必殺技「魅惑的劍舞」，在強風中顯得更有威力

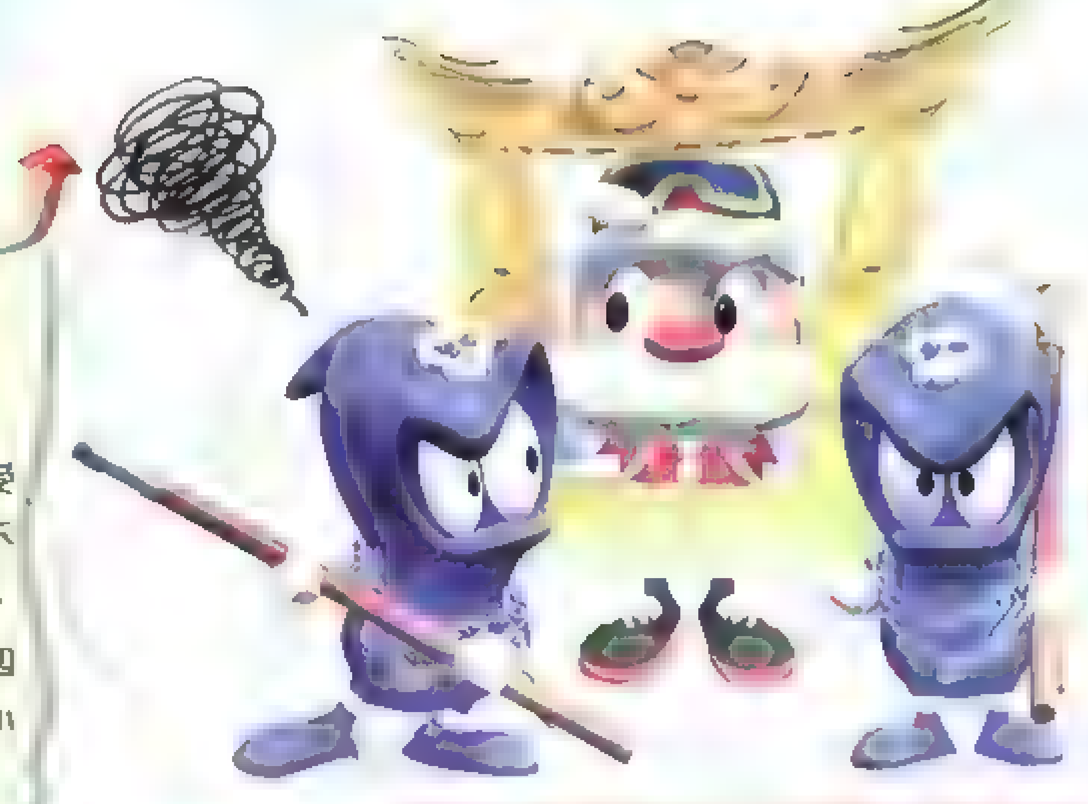
飛翔亭的委託工作

要度過成為鍊金術士之前的四年時間，到酒館「飛翔亭」來洽詢委託工作是重要的經濟來源。前作故事中與酒館老爹迪奧感情不睦的冒險者弟弟庫格羅，本回搖身一變成為酒館的另一經營者。由他這裡所能接受的委託工作與哥哥迪奧不同，全都是有錢人家或貴族所委託的工作，而且是諸如「一見鍾情樂」、「繪畫臨摹主題」、「貴金屬」等令人摸不著頭緒的委託。因此艾莉可就自己的推論，將認為最適合的道具交給他以獲得酬勞。而因為委託主全是有錢人，獲得的金錢也比迪奧那裡來得更多。



▲庫格羅的委託物品真是奇特，這該怎麼做呢？

MISSION X'MAS 聖誕任務



由於聖誕老公公的失蹤，使得聖誕小公公臨危受命，負起分送禮物的重責大任。這個任務可不是這麼輕鬆，因為要前往的地方竟然是陰森的鬼屋、食人族部落及遍佈鯊魚的海底城，這些地點危機四伏、驚險連連，充斥了許多壞蛋，咱們可愛的聖誕小公公能順利地達成這不可能的任務嗎？

預計 11月 發行

設計公司／數位玩具
發行公司／數位玩具

- 機種：Pentium166以上
- 記憶體：32MB
- 操作：鍵盤
- www.digitoy.com.tw

類型 [illegible]

恐怖的代名詞－魔怪

雖說聖誕小公公是這麼地惹人憐愛，但那些兇殘的魔怪們可不這麼想，走在路上可要小心萬分。為了躲避這些危險，認清這些魔怪的長相可是一件重要的事情，請牢記這些面孔吧！

陰森鬼屋

死神：鬼屋場景中的主人，不喜歡外人打擾，若是有活人闖入他的活動領域，便會生氣的手持鐮刀揮舞追趕，將他於死地。

僵屍狗：死神飼養的寵物，其實早已經死去的狗兒，身上纏滿繃帶，則是為了固定散落、鬆動的肢體，對死神非常的忠實，嗅覺靈敏，若是發現入侵者，一定是死纏爛咬到底。

死神寶寶：死神的小孩，還不會走路，只會在地上爬，雖然平時很乖不會吵鬧，但若是在睡覺時被吵醒，震天般的哭聲可是會引來死神老爸的無情追殺喔！

食人族部落

食人族：烹調可是食人族們最大的興趣與嗜好，他們不管男女，個個都是善於料理的好廚子。為了維護族裏的傳統，讓寶寶們知道吃人肉的好處，大家常常得絞盡腦汁，開發新的烹調菜單，這樣每天吃人肉才不會膩呢！

獠牙豬：食人族飼養的寵物，別看牠長得圓圓的像蕃薯，其實動作敏捷，力氣也挺大的。平常個性溫馴的獠牙豬，若是被惹火了，可是會不客氣地用牠的獠牙，一嘴把你撞上天呢！

食人族寶寶：又乖又聽話的食人族寶寶從不挑食，因為聽食人族長輩說，吃人肉才會長得高又壯，所以從小就依循傳統，培養起良好的飲食觀念－只吃人肉！

鯊魚海底城

鯊魚船長：鯊魚船長平常最喜歡的休閒娛樂，就是用他長滿了雪亮利齒的大嘴，嚇唬那些侵入他巡視領域的傢伙，一不注意可是會被咬成碎片的。

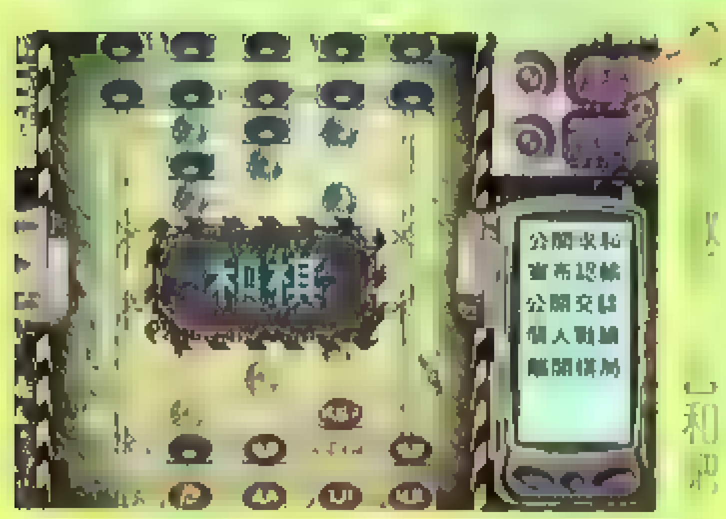
河豚警長：河豚警長是鯊魚船長的頭號幫手，雖然沒有尖銳的牙齒，但當他生氣時，全身鼓漲起，像是刺蝟般的尖刺也夠嚇人的。所以，千萬別小看了外表和善，其實脾氣嗆辣的河豚警長。

鯊魚寶寶：包著尿布的鯊魚寶寶，活潑好動，對任何"活"的東西都充滿了好奇心，雖然牙齒還沒長齊，不過被咬一口也是會疼得你哇哇叫。

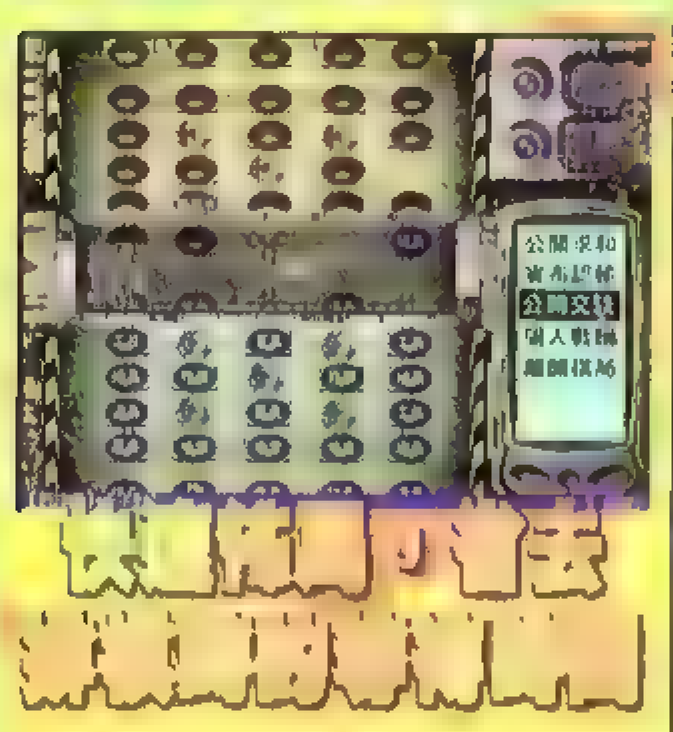
決戰陸軍棋

類型：網路牌弈

令人懷念的陸軍棋，將透過網路與您再次相見！



和棋



快速佈局，不會去[illegible]

現今大多數的線上陸軍棋遊戲，在連線開局後往往要花一大段時間來排棋，玩家要一個一個東想西想慢慢排，等到排好開始下棋時已經花費十幾分鐘了。『決戰陸軍棋』針對此點，特別設計了幾種預設陣式讓玩家可以先行選擇快速佈局，然後再依自己喜好調整佈局，大大地縮減排棋的時間，不用等了半天才開打。同時，『決戰陸軍棋』的遊戲場景畫面是由3D圖像製作，精緻的畫面絕對讓人耳目一新，生動的吃棋勝負特效更是頗為緊張刺激，棋藝高手們都應該來試一試這款『決戰陸軍棋』。

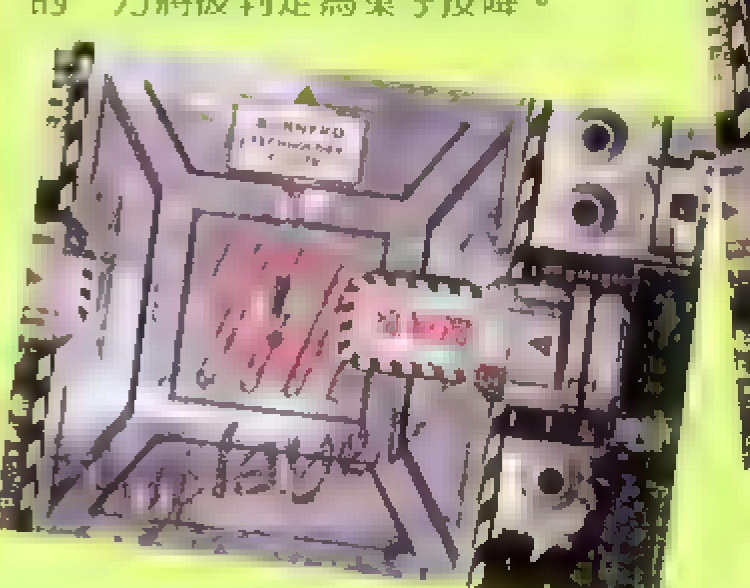
直接面對面地和對手接觸，依對方的表情或是下棋習慣來佈局致勝，久而久之看透對手弱點之後，往往形成強欺弱的乏味結果。現在透過網際網路的[illegible]，棋盤[illegible]路中[illegible]變化萬千捉摸不定，[illegible]也就多了那麼一點運氣，相對地就不會有傳統陸軍棋者老是找不到棋藝相當的對手的困擾。

傳統陸軍棋的另[illegible]需要第三者來當裁判，[illegible]當裁[illegible]。現在有了『決戰陸軍棋』之後，[illegible]問題就統統[illegible]，因為[illegible]當裁判，[illegible]，幾十萬[illegible]的網路線上樂園中找個對手[illegible]！

[illegible]不公，還要小心[illegible]下棋時間！

『決戰陸軍棋』的遊戲規則和傳統棋盤陸軍棋一模一樣，各軍種勝負關係為：總司令＞軍長＞師長＞旅長＞團長＞營長＞連長＞排長＞工兵，任何軍種皆可取軍旗，軍旗只可擺在大本營內，當總司令死掉之後，軍旗會顯示出來給對方玩家看到，而先取得軍旗者為優勝。每下一棋的時間限制暫定在兩分鐘(剩下十秒鐘時會有倒數計時顯示提醒玩家)，時間內如果沒有動作，下棋的一方將被判定為棄子投降。

[illegible]



生動的吃棋特效

台灣麻將館

預定 **11月** 發行

設計公司／邦博科技
發行公司／邦博科技

- 機種：Pentium133以上
- 記憶體：16MB
- 操作：鍵盤、滑鼠

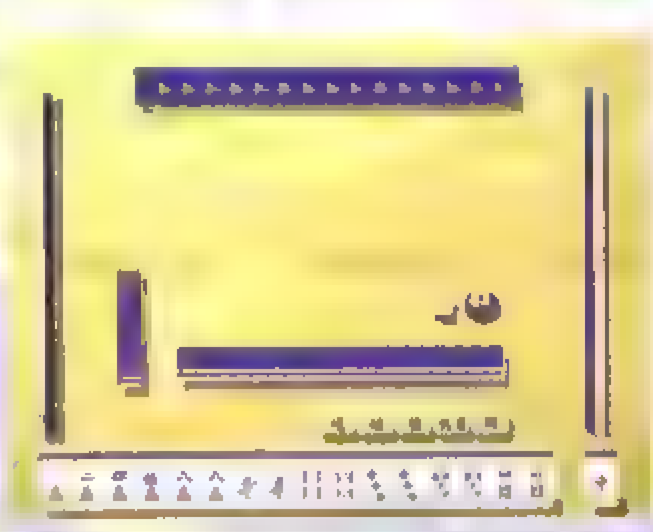
類型

WWW.HIPLAYER.COM

各式的背景主題，讓玩家的牌桌更顯活潑

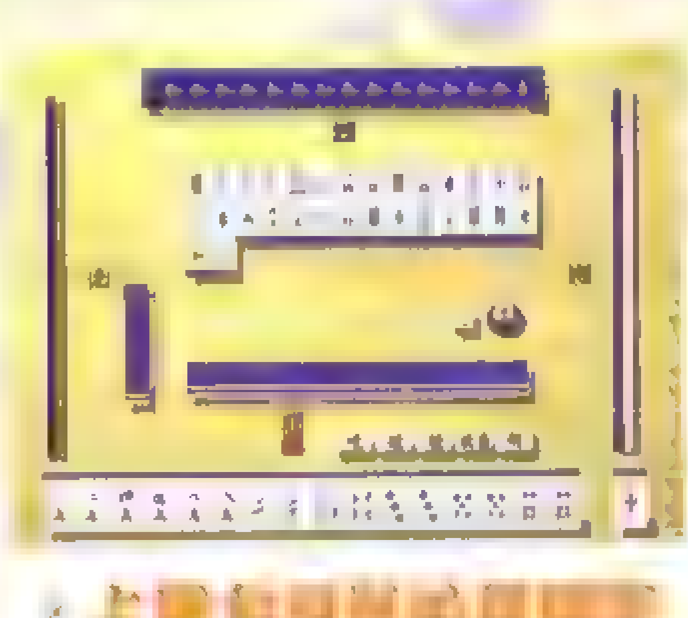
不管是在麻將桌或者是一般網路麻將，都只能看著單調的桌面，等待摸牌、吃牌，似乎應該很快樂的打牌變成了沉悶的遊戲，但現在台灣麻將館將一改您對網路麻將的刻板印象

「台灣麻將館」，讓玩家除了打麻將以及和牌友聊天之外，也嘗試著給玩家一些新鮮特別的感覺。「台灣麻將館」可讓玩家自由選擇各種打牌的桌面背景環境，例如「星空」、「森林」、「溪流」等，且各種主題背景都有其特殊音效及動畫，讓玩家不會永遠面對著死板板的麻將桌



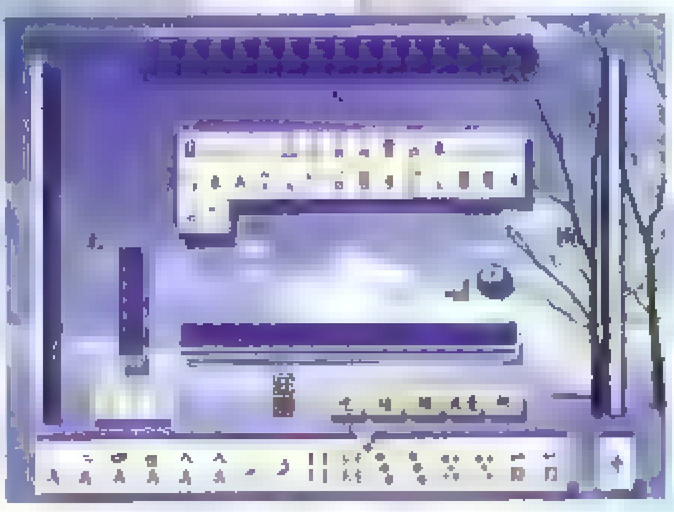
輕鬆方便的查詢系統

既然是網路麻將，當然少不了人與人之間的交流。在「台灣麻將館」裡，完善地為玩家備妥了對談功能；朋友的查詢、記錄功能；朋友上線、在線時的提醒功能；留言的功能等等，可以讓您方便且快速的尋找牌友。如果只是單純的想找朋友聊聊天，「邦博麻將主題館」絕對讓您覺得萬分便利、容易、舒適。當然，「邦博麻將主題館」[illegible]為玩家們準備了一塊名人榜，不論您想查詢哪位朋友的積分、名次、胡牌率、自摸率、放炮率，甚至是已玩局數、胡牌平均台數等等，在這裡都可以輕易地查詢到。而您更可以以某項條件來要求名人榜為您排序出所有的名次，讓您可以輕易的知道誰玩的局數最多、誰贏的局數最多，或者誰的胡牌率最高，也可以讓您知道您的實力在眾玩家之間到底是如何？到底有多少人擋在你第一名寶座的前頭。

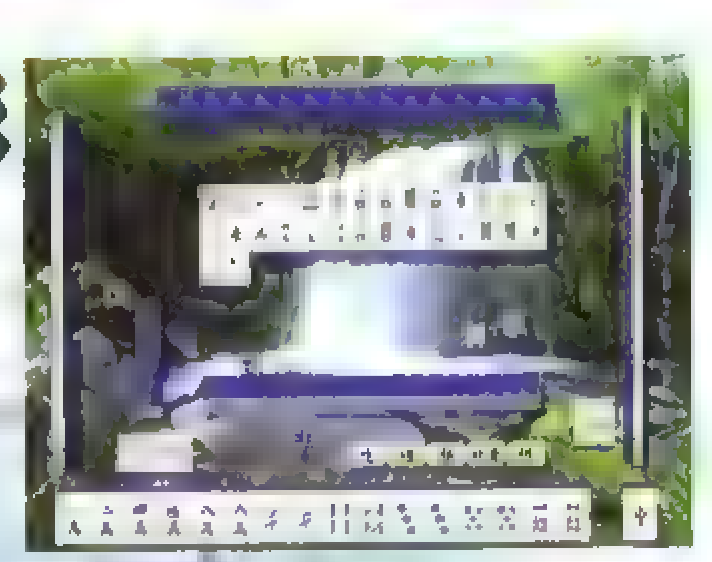


真實地反映出牌桌上的情形

其他方面，「台灣麻將館」除了以3D繪圖軟體精繪各種物件，以最美輪美奐的方式呈現在您的眼前之外，還以最真實的方式模擬出真正上桌打牌的狀況。玩家看到的不再是畫面上顯示著餘牌幾張之類的數字，而是真正看到牌桌到底剩下多少牌；從哪裡開門風；從哪裡摸牌、補牌等等。而且不管玩家是哪一家，看到的就是哪一家看牌桌的狀況，絕對不會有四家畫面一模一樣的情形發生！



在您為了人生辛苦打拚之後，您是否想享受一下遠離塵囂，於化外之境與知己觥籌長談的悠閒感？在各類型網路麻將之中，您是否已看膩了那些單調且一成不變的麻將桌？在您打遍天下無敵手，上陣對手難尋之際，您是否欲尋覓另一絕佳戰場，再起風雲？進入「台灣麻將館」，絕對讓您耳目一新！

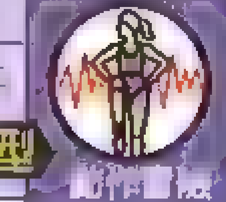


重金屬女戰士
HEAVY METAL

預定 11月15日 發售

設計公司／Gathering of Developers
發行公司／華義國際

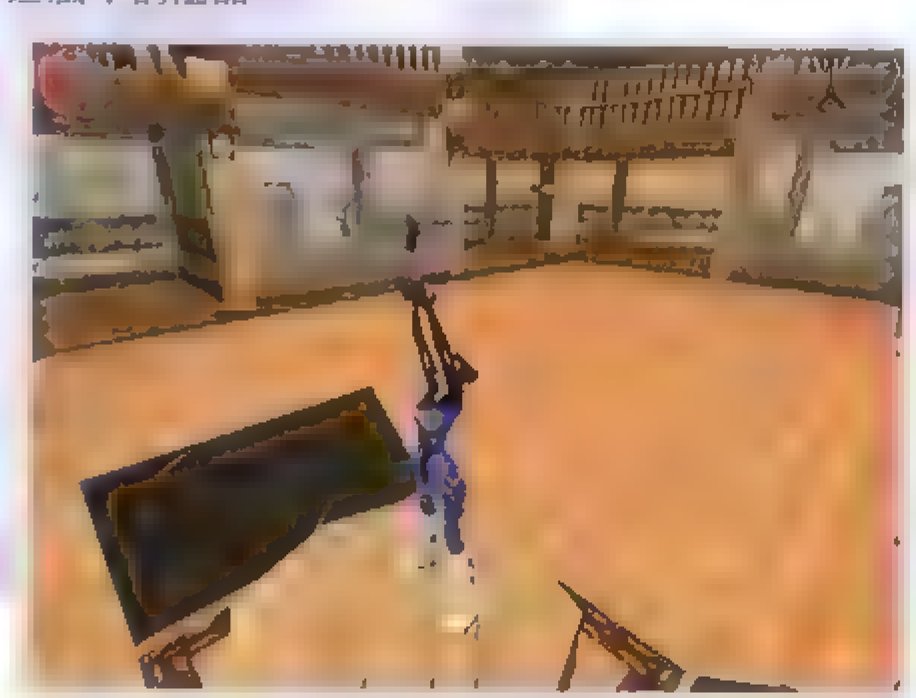
▶ 機種　Pentium II 300以上
▶ 記憶體　64MB
▶ 操作　滑鼠



類型 動作冒險

體驗精采刺激的冒險

「重金屬女戰士」(Heavy Metal FAKK2)遊戲是採用「雷神之鎚三」程式引擎表現出精緻豐富的圖形效果，但重金屬女戰士卻完全以第三人稱的方式進行。一般電腦遊戲的射擊遊戲通常是傾向採用第一人稱視角，如果你覺得「雷神之鎚三」看起來很棒，那你等著看看這款遊戲吧！跟「古墓奇兵」一樣採用第三人稱視角，再利用動態色光效果，運用大量的多邊形的人物以及特殊的物件，全面化曲面特效，新的粒子與光影系統，堪稱是PC射擊遊戲中的極品

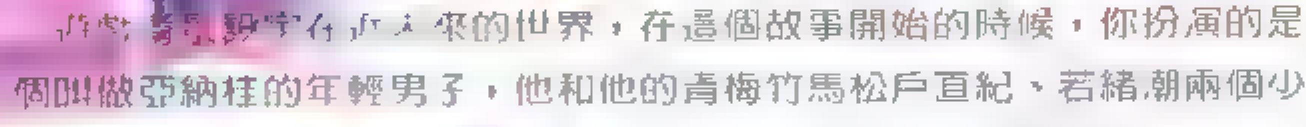


採用大量動畫襯托出遊戲動作的細膩性

遊戲是以美國圖畫小說家Kevin Eastman的系列小說為背景設計的遊戲。根據即將上映的同名電影所描述的內容，玩者在遊戲中扮演茱莉(Julie)，即FAKK2的保護者。遊戲中的3D環境建構得非常美麗，許多地方的謎題也與故事劇情搭配的十分良好，敵人的AI也有長足的長進，而且茱莉也可以使用撇步，等格鬥遊戲式的「絕招」。

人物的動作也十分出色，光是茱莉一個人據說就有超過七千張的動畫張數，因為她可以單手或雙手各持一把單手武器，所以會需要這麼多動畫並不足為奇。而且光是看到她左手扣下烏茲扳機，右手還拿著一把嚇嚇作響的能源劍的畫面時，您就會覺得值回票價了。不過畫面中有不少血腥暴力，所以本遊戲是屬成人級遊戲，未滿18歲的玩家可能有些遺憾了。

D美少女聖紀 DEVADASY



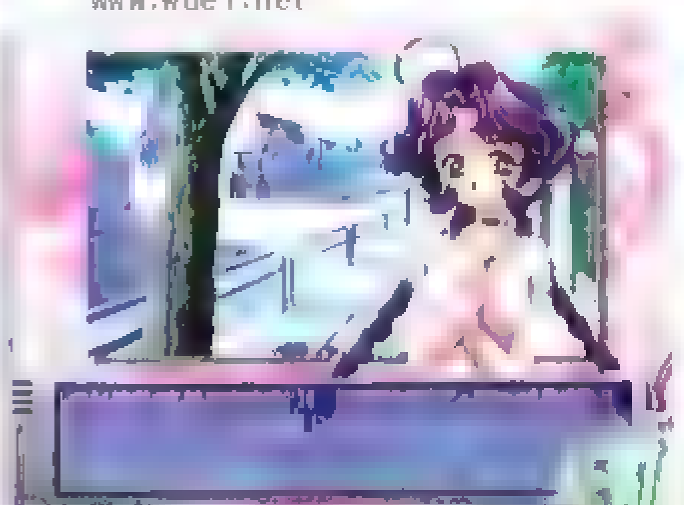
遊戲背景設定在未來的世界，在這個故事開始的時候，你扮演的是個叫做亞納桂的年輕男子，他和他的青梅竹馬松戶直紀、若緒潮兩個少女之間有一種淡淡的三角戀情。一個早晨主角醒來和松戶直紀閒談，卻談到有關美國華盛頓在短時間內被一個叫做"布洛瓦"的奇異物體給毀滅……

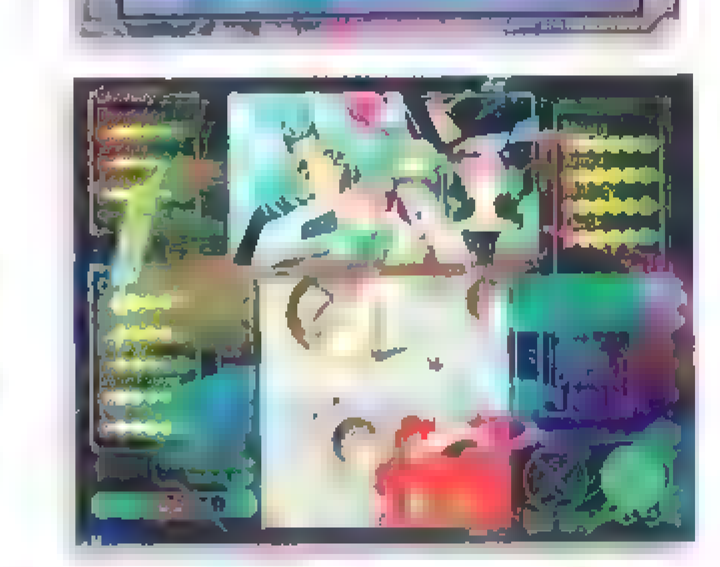
從宇宙中高速接近地球的布洛瓦，是一群外星生命體，他們擁有巨大的身軀，簡直可以說就是"大型宇宙怪物"。美國人無法抵擋來自布洛瓦的超強攻擊，甚至連核彈都沒有任何效用…只是在日本有一群人，他們擁有著更高的技術，開發出體型嬌小，但是戰鬥能力卻很強的人型機器人，這就是日本的SPIRITS總部所開發出來的超級戰鬥機械—狄法達西！

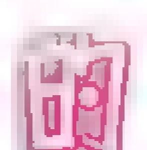
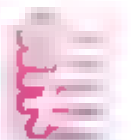
美少女聖紀

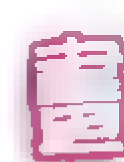
設計公司／ANIME INTERNATION COMPANY
發行公司／華義國際
機種：PENTIUM 166以上
記憶體：48MB
操作：滑鼠、鍵盤
類型

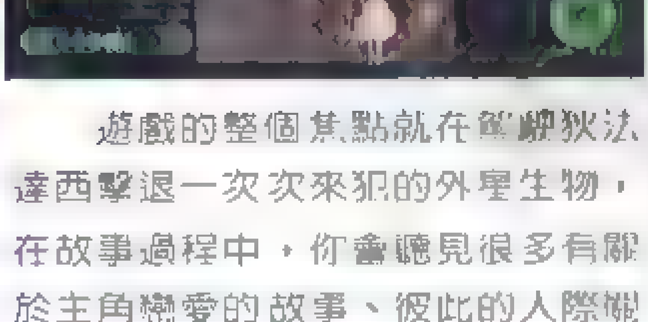
www.waei.net



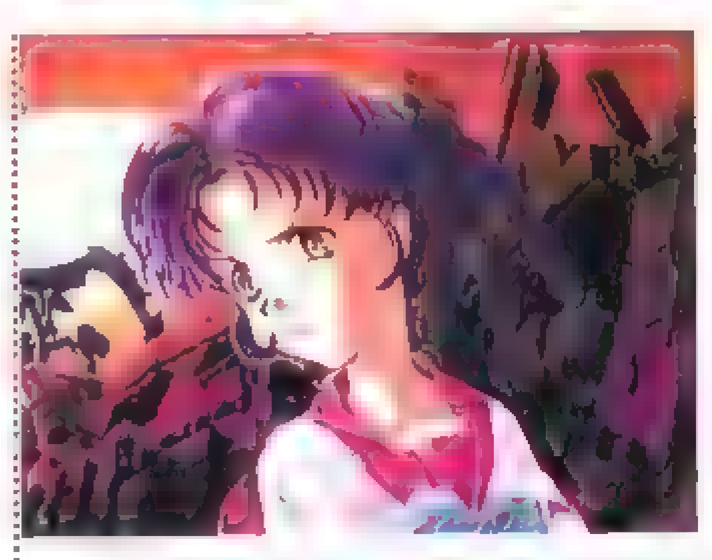






遊戲的整個焦點就在駕駛狄法達西擊退一次次來犯的外星生物，在故事過程中，你會聽見很多有關於主角戀愛的故事、彼此的人際關係，還有主角的奇遇。只是不管如何，最後進入駕駛艙才是遊戲的高潮，你可以使用高性能光劍作近距離攻擊，或者在中距離狀態下打開光束槍攻擊對方，最後在遠距離以火箭攻擊敵人。在城鎮的大地圖上面進行的即時對戰，要小心自己的能源多寡，避免進入對手的攻擊領域，成功的以巧妙路線攔阻對手的腳步。當然，要取得勝利，身為駕駛員的你便要判斷現狀，即時補給或者攻擊，加油吧！



高水準的美術設定畫

日本遊戲的一貫作風，就是以高水準的美形人物和設定掛帥，『美少女聖紀』也是一樣，不管是人物還是機械人，抑或是背景的整體造型，都充滿了明亮鮮豔的風格。另外在音效和配音上面，更是傳達了遊戲的神髓，每一位角色都有自己的配音員，當然在遊戲的過程中，他們也會常常以聲音演出劇情給你看，音樂輕輕的響起，讓你在觀看劇情時更能融入。

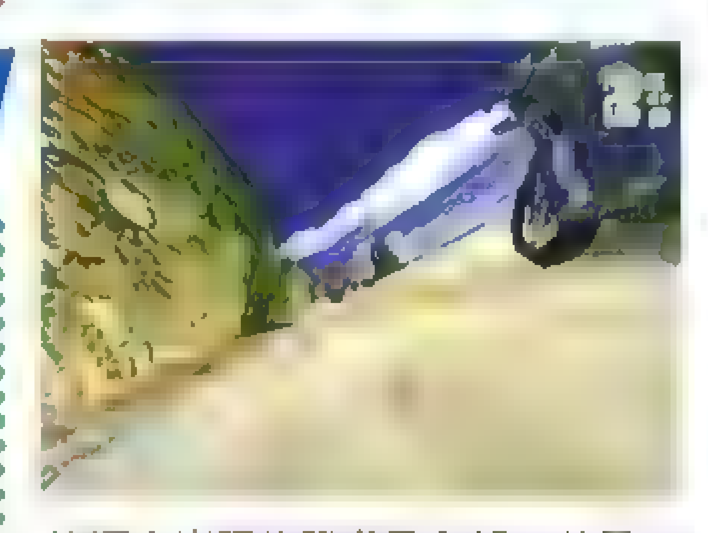
總體來說，這款遊戲比較接近動作遊戲，因為在戰鬥場景裡，你所看見的是大型機器人在城市地圖戰鬥的畫面，然後享受其戰鬥的快感，可是在劇情對話時，你又可以完全的享受它AVG的精緻美感。然而對於機器人的武器使用，以及戰略的控制，又讓這遊戲看來像個S.G。不管如何，它是一款可以讓你在細密劇情下慢慢進行的新型態作品。到底布洛瓦的真正身分是什麼？SPIRITS又有什麼秘密？這一切就等玩家您自己去慢慢發掘啦！

盡情地狂飆吧！

您喜歡駕著摩托車，狂飆在曠野的奔放感覺嗎？《鈴木機車大賽》將帶領您穿梭天南地北，享受超越極速的快感。在這款遊戲中，您將會遭遇各式各樣的場景，包括了類似大峽谷的高聳岩壁、白雪皚皚的銀色世界以及金黃色的陽光沙灘等。雖然遊戲剛開始時，總共只有三個跑道可以選擇，然而隨著您在正式比賽中過關斬將，更多不同風格的跑道便會陸續出現。

單場比賽自由度高

遊戲方式一共分為正式比賽(Main Race)、單場比賽(Single Race)以及雙人模式三種，除了在正式比賽中，玩者必須按照賽程闖關外，您將可以自由挑選喜愛的跑道來進行遊戲。正式比賽一共分為數個關卡，《鈴木機車大賽》中的每一個關卡皆由數場不同跑道的比賽串連而成，每當玩者破了一個關卡，便會出現一些新的跑道可供選擇，這些跑道通常都是在下一關卡中所將出現的新場景。在單場比賽中，遊戲將允許玩者自由選擇跑道與摩托車，不過必須是已經在正式比賽中出現的跑道及車輛。並且，您還可以依照需要任意加減比賽的圈數。



多人遊戲模式

《鈴木機車大賽》同時提供了網路連線及雙人模式兩種截然不同的多人遊戲模式。關於雙人模式，相信各位讀者應該不會感到陌生。它最大的好處就是可以讓兩名玩家在同一部電腦上進行比賽。在進行遊戲時，整個螢幕將被切割為上下兩部分，兩名玩者各用一半。

精細的摩托車設定

《鈴木機車大賽》允許玩者可以在合理的限制下自由調整機車的性能。您可以試著配合不同的跑道做調整。比方說，在平坦寬敞的公路上，您可以試著提高機車的馬力及速度；然而在容易打滑的雪地及崎嶇的跑道，大部分人多半會希望能有較佳的穩定性。

星艦迷航記 帝國霸業

Star Trek:Conquest Online

預定 11月

國外發行／Activision

國內發行／第三波

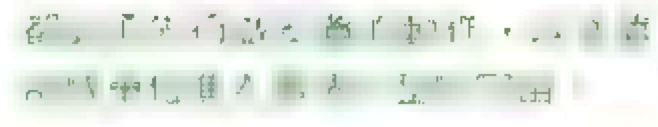
機種 Pentium200以上

記憶體 64MB

操作：Mouse

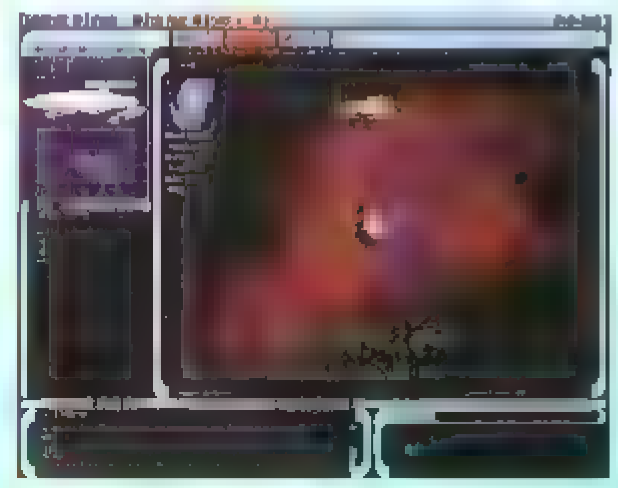
類型

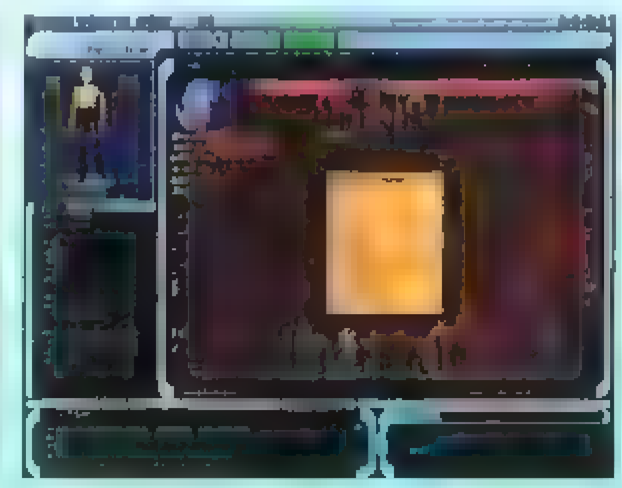
一目瞭然的場景地圖

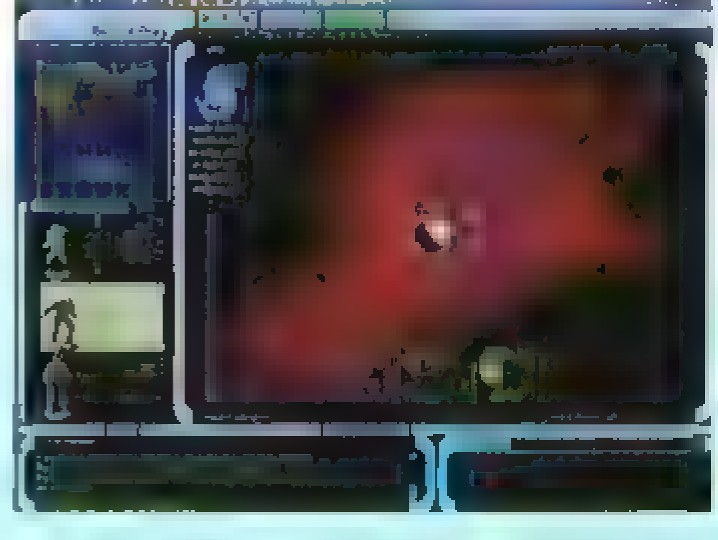


特殊的遊戲方式

遊戲是以回合式來進行的，而每一個回合中都可以分為數個小回合，也就是所謂的「模式」。遊戲中的模式可以分為安置、移動、戰鬥等不同的階段，只有在該模式中，您才能執行該指令。例如在移動模式的回合中，您只能進行船艦或人員的調動，而無法進行攻擊。同樣地，在攻擊模式中，您也無法進行安置的工作。這些模式是採輪替制，比方說當您結束安置模式的回合後，下一小回合則將自動進入移動模式，而移動模式的回合結束後則輪到攻擊模式出馬，以此類推。當所有的模式都輪過一遍之後，一個回合才宣告結束，並進入下一回合。此時您又必須從第一個模式開始層層進行，直到此回合結束為止。







太平天國

預定12月發行 體驗 展示 桌布

設計公司／台灣極真科技
發行公司／第 .皮

類型

- 機種：P-133
- 記憶體：32MB RAM
- 操作：Mouse

在太平天國中，登場人物除了太平軍的天王洪秀全與其妹洪宣嬌之外，還有東王楊秀清、西王蕭朝貴、南王馮雲山、北王韋昌輝、翼王石達開、英王陳玉成與忠王李秀成。在遊戲中這些人物將透過年齡、智謀、仁德、戰鬥、政治、聲望、運氣、交涉等數值以展現其特質。大清軍的陣營中也不乏當時名將。譬凡向榮、張國樑、勝保、胡林翼、左宗棠、李鴻章、僧格林沁、曾國藩、江忠源等等。

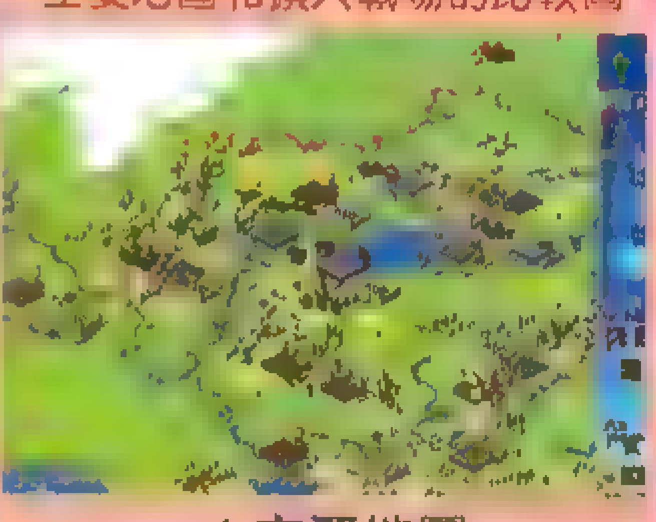
同時擁有主要地圖與擴大戰場兩種模式

其中都城部分還依照三種等級規格，特地做攻守方面區隔的兩種設計。製作小組表示，玩家在攻入北京城外城牆之後，還有一些隱藏的戰場場景可以運用。

天災人禍是根據其地理與狀態發生

在太平天國中，玩家可以在主要地圖上直接指揮部隊猛攻敵軍的都城，也可以包圍敵軍在外行軍的部隊；更可以攔截某些運輸隊以便取得更多的物資與補給。除此之外，在太平天國中最大的特色，就是玩家的部隊在所處位置之地形交戰時，就可以切換到該地形的擴大戰場！這使得玩家每一次所進行的位置都不盡相同，可能面臨的戰役場景也不盡相同！

主要地圖和擴大戰場的比較圖



▲主要地圖

▲擴大戰場

重視交涉溝通的時代

太平天國中，玩家可以透過交涉模組與其他勢力進行交涉。交涉關係大致分成親和、融合、正常、猜疑、憎惡五種等級。透過派遣使者來做溝通，交涉的手段從「商討盟約」裡最基本的協議結盟、解除結盟以外；還有要求盟友出兵解套的請求助戰、請求軍援；加上符合古代傳統的收受物資下的餽贈、商借、索求、還有牽涉到主權的要求獻城、要求投降。甚至於提議停戰與對其宣戰等等。最可怕的是除了檯面上的之外；還有檯面下的加以暗殺、派遣細作、煽動人民、焚燒存糧、散佈謠言與收買敵將等等。

運用技巧進行交涉關係

同時具有策略與即時戰略的因素

太平天國中最創時代的一點，是同時擁有策略與即時兩種模組存在。玩家可以只利用類似『三國志』(Romance of three kingdoms) 系列的主要地圖就可以完成遊戲。喜歡事必躬親的玩家也可以針對每一場戰役切換至類似『世紀帝國』(Age of empire) 的擴大戰場好好的打一場戰役。

迷霧之島III：放逐 Myst III:Exile

預定 2001年3月 發行

國外發行／Mattel Interactive
國內發行／未定

- 機種 未定
- 記憶體 32MB
- 操作 M

類型

冒險遊戲的新希望

這兩、三年來多數的冒險遊戲以叫好不叫座的情況收場，例如改編自電影的銀翼殺手、前年LucasArts推出的神通鬼大，以及去年上市的狩魔獵人三等，成績都不怎麼樣。因此，目前有遊戲評論

會得到新的體驗

家發表文章指出冒險遊戲是未來即將消逝的遊戲之一，但這種說法可能在明年迷霧之島III：放逐（Myst III: Exile，暫譯）出版後就不存在了，因為它是被譽為史上

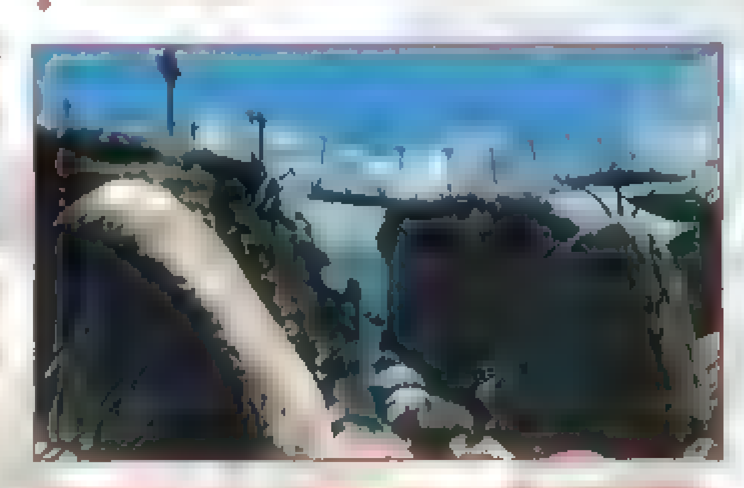
這樣的光影是令人讚嘆的地方之一

最強的冒險遊戲：迷霧之島（Myst）的最新續集。

Exile的劇情是設定第二部Riven故事結束後十年，玩家在遊戲中必須在五個全新的世紀（ages）裡探險，並且要解開所有隱藏在一位大壞人（由曾經因主演飛越杜鵑窩而獲得金像獎提名的Brad Dourif所飾演）陰險技倆下的謎題。目前這套遊戲正由設在聖地牙哥的Presto Studios開發中。Exile傳承了Myst及Riven裡

前方的石塔隱藏什麼秘密呢

玩家喜愛的遊戲要素，包括原創劇情、全新的探險環境與待解的謎題，更中另外，Exile將會運用了全新的畫面技術來提升玩家與遊戲世界的互動



過了這座橋才能走到

畫面可以360度移動

想辦法看看能不能找到其它線索

孤立、與家園分離、渴望回鄉，是遊戲的最主要精神，雖然Exile不採線性走向，玩家可以以任何次序在遊戲中的五個世紀旅行；另外，玩家可在不同的方式下完成遊戲，不像第一代Myst只有

畫面仍延續前作美麗而怪異的風格

個結局。另外Exile允許遊戲中24-bit的畫面可以三百六十度移動，也有不錯的3D音效。

據了解，這次的謎題和Riven有點不一樣。在Riven裡，玩家所解開的謎題，其結果可能要在另座島嶼才看得到，但在Exile裡，遊戲會以故事的方式將謎題的部份透露給你，在玩家解開謎題時，會立刻獲得回饋。

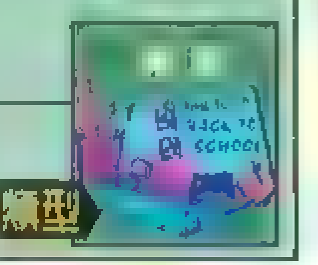
權傾天下2
Call to Power2

進入權傾天下的遊戲世界，玩家將回到人類歷史所遭遇的最大挑戰—建立國家並在科技世界裡佔一席之地的帝國中，建立世界歷史的進程。為了達成這項艱巨的任務，玩家必須經營外交、戰爭、外交、貿易和科學發展等工作。在遊戲中，玩家可藉由建築、經濟、科學及文化的發展來統治人民，達到管理城市的成效。

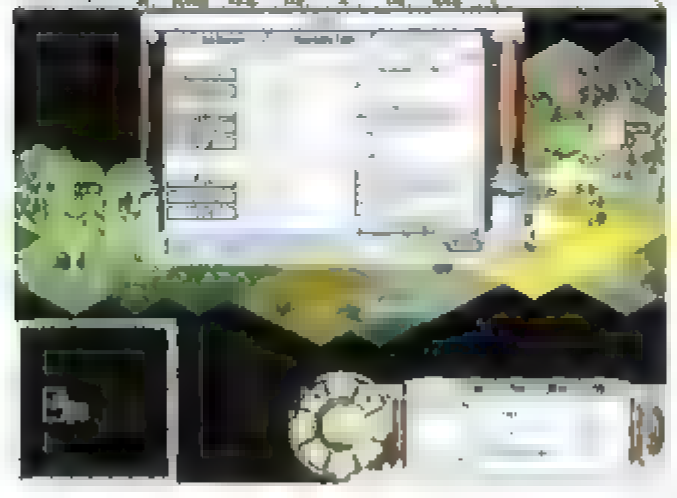
預定10月發行

國外發行／Activision
國內發行／未定

▶ 機種：未定
▶ 記憶體：32MB RAM
▶ 操作：Mouse



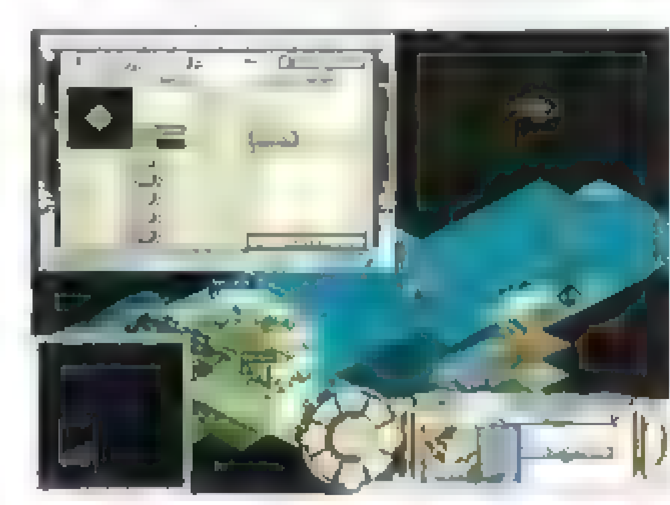
外交設計更接近真實世界



▲就外交向對手進行提案

在權傾天下2裡，設計師對外交做了大幅度地改進，讓外交的設計可以和玩家高度互動。例如，全新的外交模式使玩家可以對敵國進行提案，以及進行協商，讓遊戲更接近真實的權力世界。您還可以利用全新的外交選項，如邊界劃定（borders），協助雙方界定地理位置。

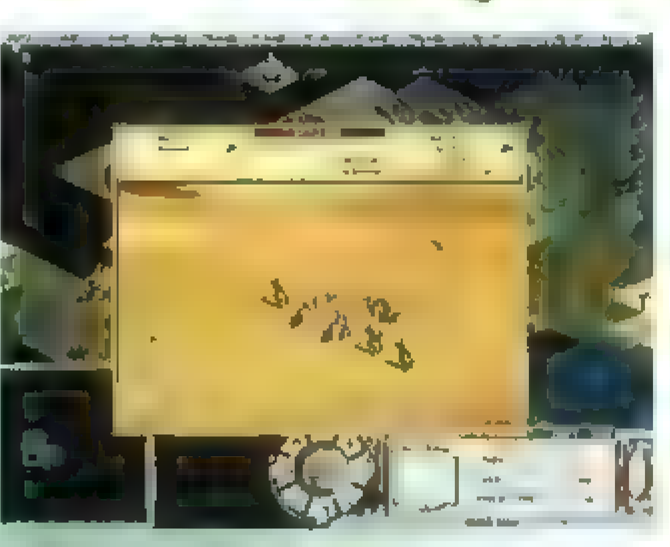
遊戲裡新的管理設計讓玩家可以控制帝國的發展方向，您可以管理各城市的勞工、生產和經濟情況，或者，當您忙於某些國家某些重大事件而無法抽身時，還可以把這種小事留給大臣或顧問去做。雖然在遊戲裡有一大堆的事情要管理，但經過大幅修改的遊戲介面可讓玩家有條不紊地運籌帷幄。



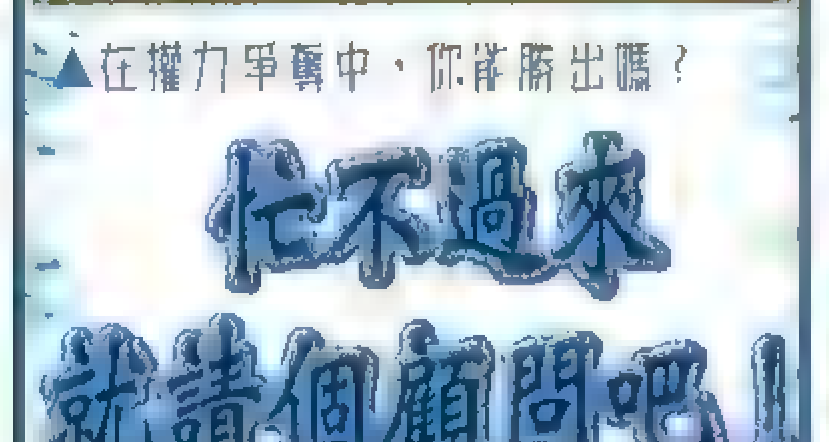
▲在天時、地利及實力都不及敵人，輸定了．

編輯屬於自己的遊戲天地

另外，管理軍隊的介面也經過更新。超過十二個單位可以組成一支軍隊，而玩家可以令這支軍隊成為單一單位，進而進行控制。當一個單位被下令要抵達需超過一回合才能到達的目的地時，軍隊會儲存移動指令，輪到該我方行動時才移動。另外，遊戲裡內建的劇情讓玩家重新經歷世界最偉大的戰役。而遊戲所附的地圖及劇情編輯器讓您可創造屬於自己的歷史情節。



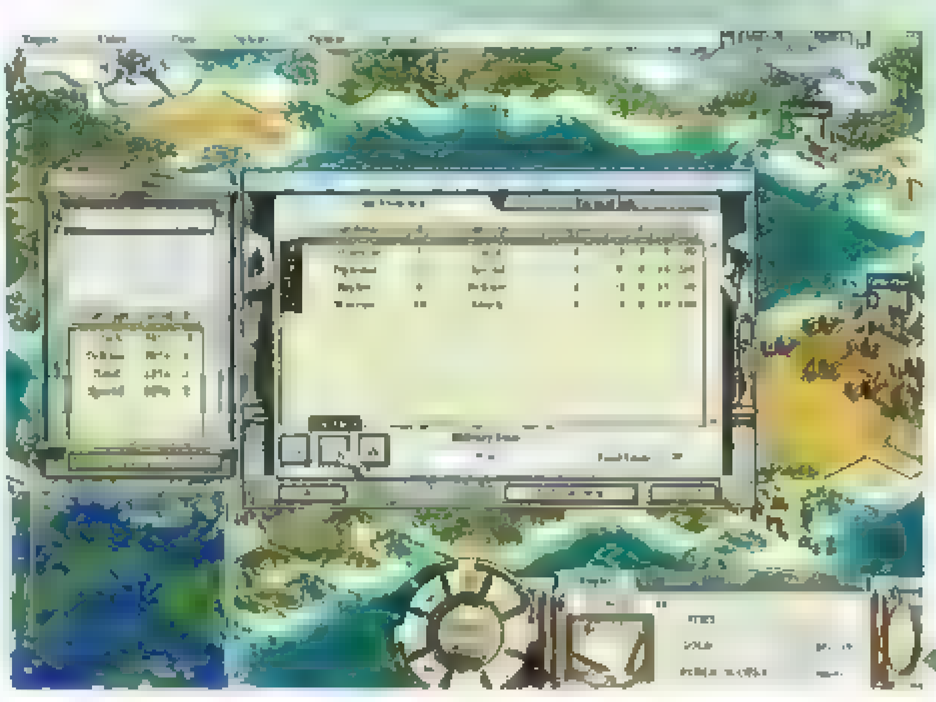
◀查看一下軍隊的狀況



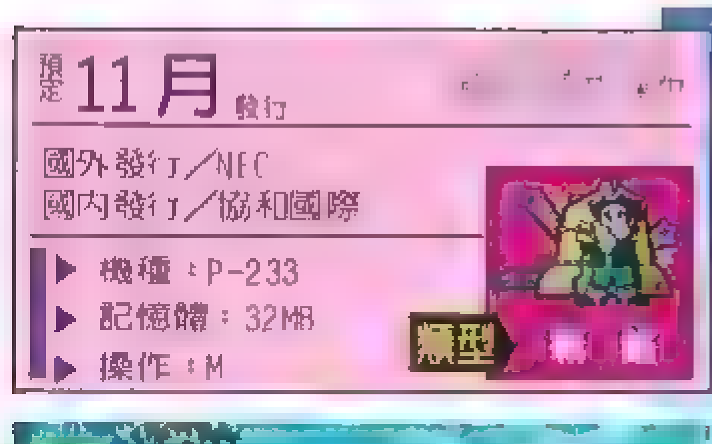
▲在權力爭奪中，你能勝出嗎？

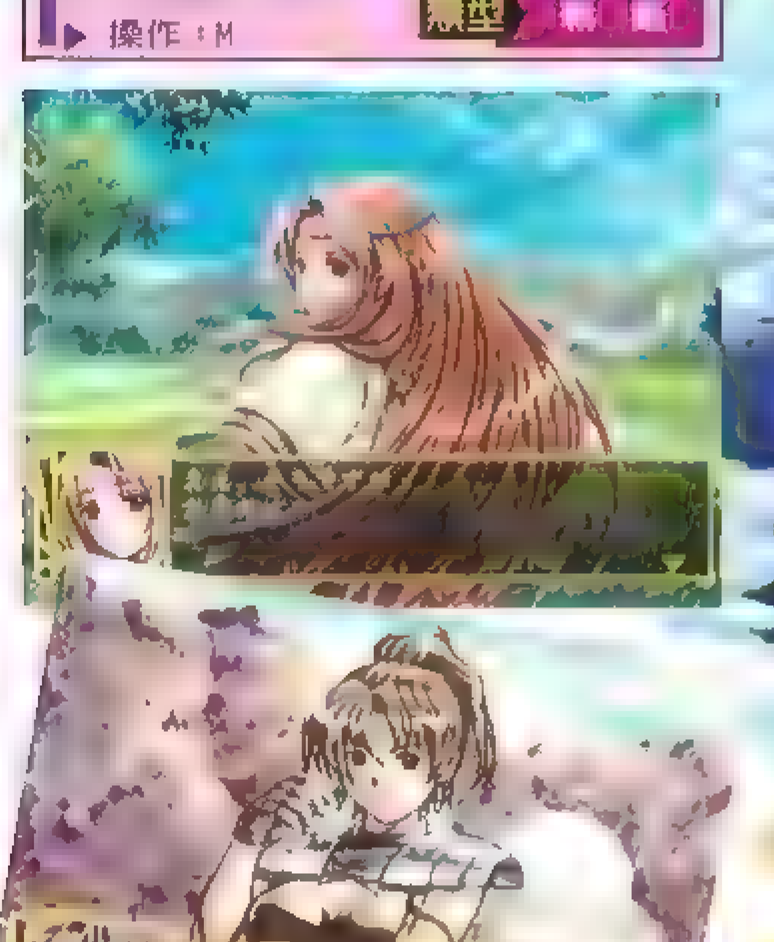
忙不過來就請個顧問吧！

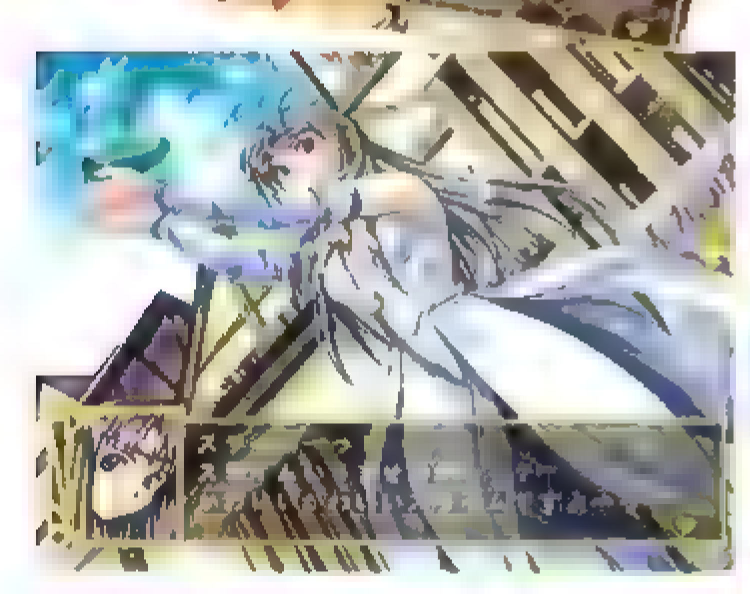
遊戲裡的「顧問畫面」會透露各種您必須就他們的建議做出反應的情況，該畫面也可以聯接其它相關畫面。例如，貿易顧問就貿易提出新路線建議後，「政府畫面」會顯示改採新路線與舊路線的相對效果。



◀下令部隊進行警戒



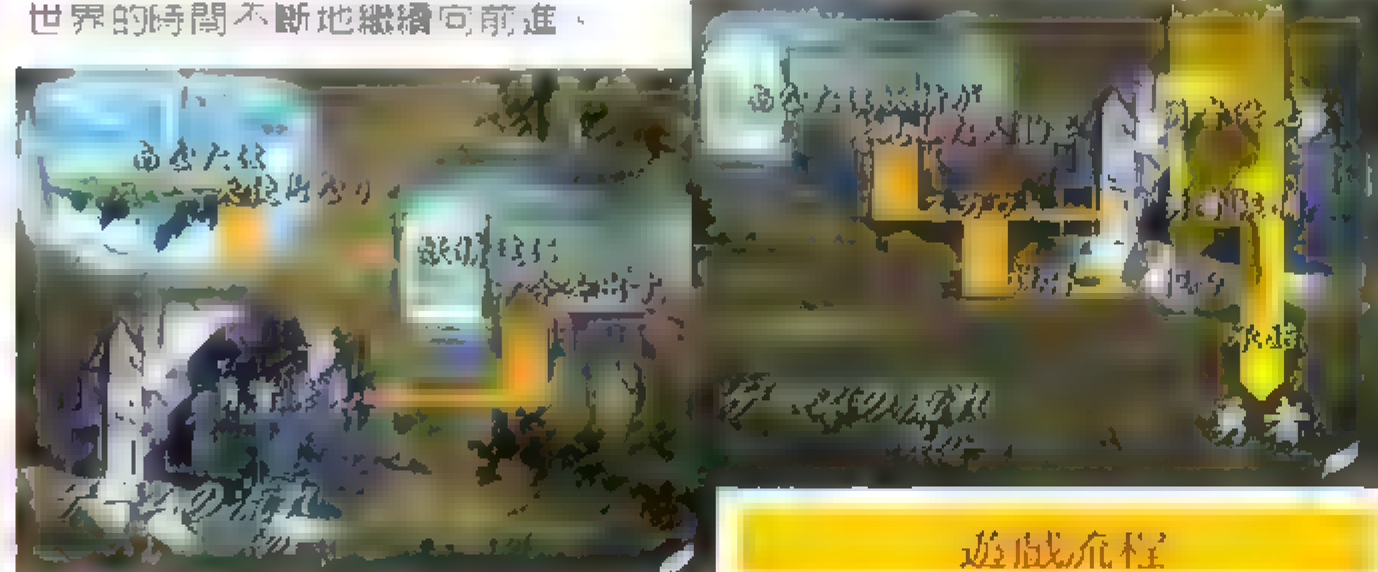




故事的緣起

推動世界的關鍵—時間之河

故事是由天使們所守護的眾多地上世界之一開始的。由於時間之河的流動，是讓這些世界往未來前進的關鍵，而這些緩慢，但卻持續前進的時間之河若是停止流動的話，那就代表了這個世界也走向了滅亡之路。於是大天使們無不用盡全力觀察各個世界的變化，並不斷的送出時間之風讓世界的時間不斷地繼續向前進。



遊戲流程

靜止的時間

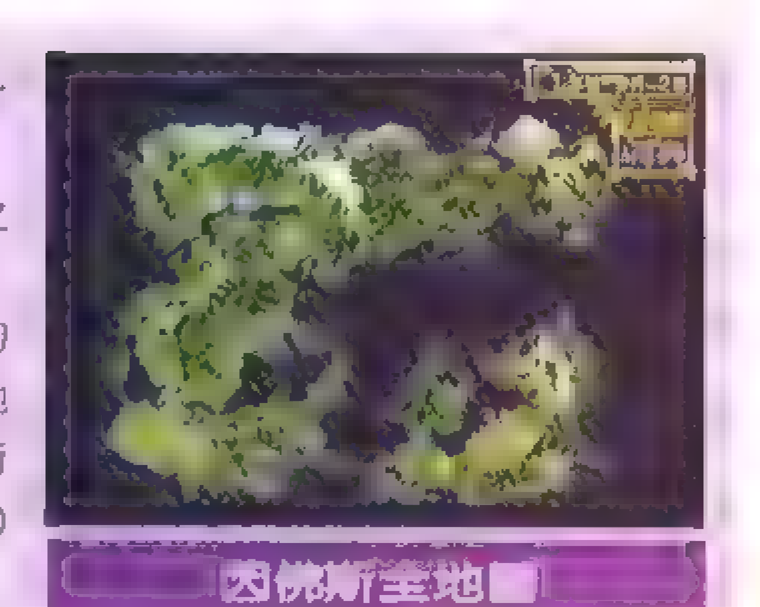
然而，破滅的腳步也一直不斷的在後面追趕著。曾幾何時，失去了正常時間的世界開始了一連串的異像。雖然時間之風一直不斷的繼續吹拂，但是每年的同一時刻卻會不斷發生相同的事件。就這樣年復一年的過去，卻發生了一件巨大的事情，那就是地上人們的年齡不再隨著一年年過去而繼續增加，大家的時間好像都停止了一樣。這難道是什麼異變的前兆嗎？而更麻煩的是，如果繼續這樣下去的話，大天使們能夠維持這個世界的時間，只剩下十年！

守護地上界

想要治病的話，就只有把病源連根拔除才行。於是發現到這個異變的大天使之一——卡布里耶魯，從剛自天使學院畢業的小天使中，選出了一位代替自己來守護這個地上界—因佛斯。而你（玩家）就要擔任這個小天使的任務，在時間到達之前你就盡全力維護因佛斯的和平吧！

選擇玩家天使性向

混沌之影籠罩大地

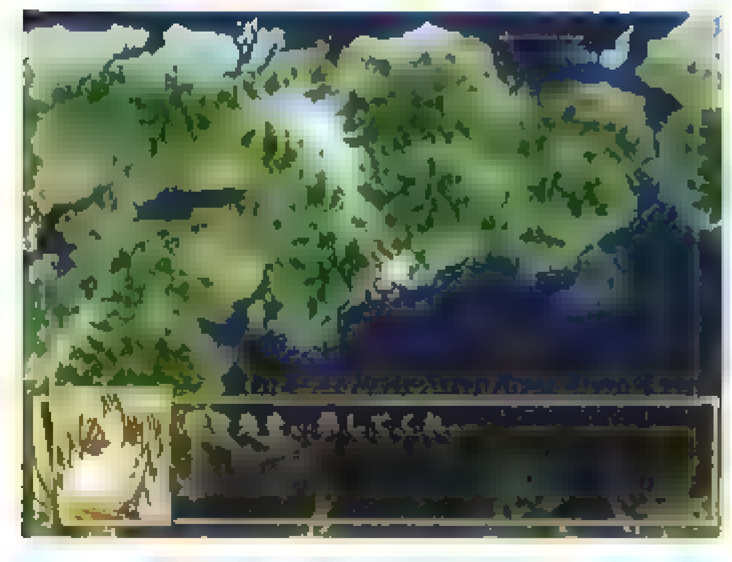

因佛斯奎地圖

在久遠以前，這個世界也曾經被混沌之影襲擊。但在人們的抵抗之下，最後終於找回了幸福與和平。不過，當人們漸漸淡忘這件事的時候，在許久以前消失的混沌，又開始漸漸地覆蓋這塊大陸。因此，這個世界的時間也漸漸地停止了，然而，人們卻都沒發現這件嚴重的事情。於是，地上開始出現了許多瘋狂或是背叛等事件，接著各地也有許多魔物開始進行大量的殺戮和破壞，這些都加速了這個世界的毀滅。直到由小天使（玩家）帶領著妖精們及所引導的勇者出現為止，整個世界才開始有了轉機。

相性是重要的搭配要素

天使被禁止在地上直接行使戰鬥之力，而且要守護地上界，也只有在地上界生長的人才能辦得到。因此天使就必須要從地上的人們之中找出勇者，並且引導他們四處征戰，守護這個世界。而派遣妖精跟隨勇者的話，除了在戰鬥開始時會幫勇者恢復體力之外，還會直接攻擊敵人喔！不過，要注意的是妖精們對勇者也有不同的相性，所以就要小心地搭配囉！

注意信賴度的高低


執行任務的目的地

勇者的信賴度也是很重要的因素之一。如果信賴度高的話，那勇者就會很爽快的接受任務，並且也會發生一些重要的特殊事件，甚至有時還會送玩家一些道具喔；而要是信賴度低的話，勇者不但不會給玩家好臉色看，還不一定會接受任務呢！至於提昇信賴度的方法，除了要找勇者談話之外，還要給他們[illegible]道具，在他們出任務時也要跟隨並小心地保護他們。還有，雖然說給道具能提昇信賴度，不過要注意他們的喜好！如果給到他們不喜歡的東西時，那信賴度可會往下掉的。如果說玩家們太久沒去找勇者，或是勇者的信賴度高的話，也會發生勇者來要求和玩家見面的事件。

勇者資料畫面

雖然說，目前還不知道地上界的時間停止原因為何。但是，要守護這塊美麗大地，只有靠由天使所引導的這些勇者的力量才行。故事也就由此開始……

戰鬥畫面

Baldur's Gate II 柏德之門II

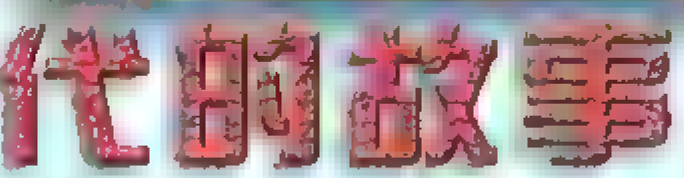
有一段時間，結構嚴謹、以故事取勝的傳統角色扮演遊戲，在3D第一人稱射擊與即時策略遊戲的夾擊之下，曾經被宣判出局。但是Interplay公司以異塵餘生（Fallout）為開端，隨後簽下TSR公司AD&D被遺忘王國系列的版權，推出了力挽RPG狂瀾的作品柏德之門（Baulder`s Gate），這套遊戲不但在銷售量上極為耀眼，更是在各大遊戲媒體拿遍各種獎項。這使得RPG再度受到市場重視。現在，正宗續篇終於問世，相信此次應可以締造出另一佳績。

預定10月發行　（體驗）（展示）（桌布）

國外發行／INTERPLAY
國內發行／英特衛

- 機種：P-233
- 記憶體：32MB
- 操作：K、M

類型



接續第一代的故事

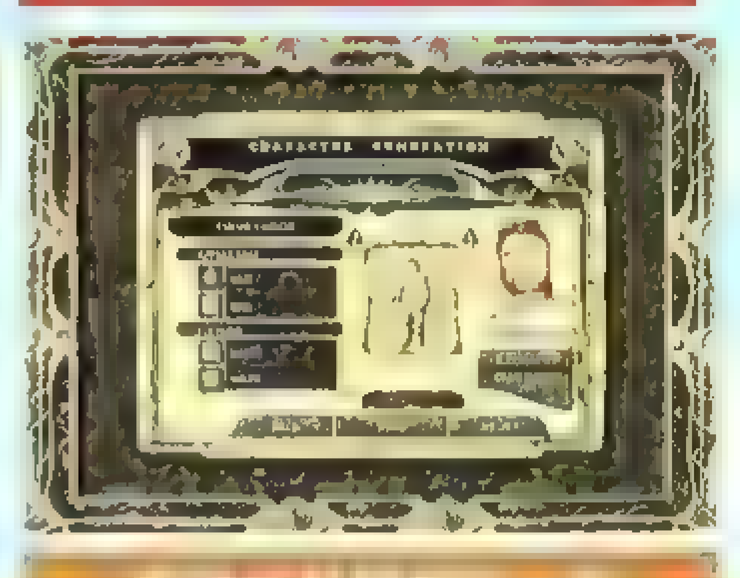
遊戲的故事接續前一代的結局，主角了解自己身世並打敗其邪惡兄弟Savok之後，在柏德之門附近被神秘人物所綁架。遊戲一開始，主角身陷在牢籠之內被當作實驗品對待，在似乎完全絕望之際，熟悉的夥伴出現並解脫了主角的束縛，但他依然得帶領被困的夥伴逃出這龐大的地下實驗室。逃出生天之後，玩者將開始四處探訪的旅程，在完成接踵而來的任務之際，找出一連串事件背後潛藏的根源。

遭受囚禁當作試驗品的主角

更多具有特色職業可供選擇

創造人物可以算是RPG很重要的一環，基本上創造人物的過程並沒有多大改變，然而柏德之門二代引進了較為複雜的額外AD&D規則，這使得玩者可以選擇更多具有特色的職業。除了新增的武僧（Monk）等三種職業外，每種專職還可以分成三種次專職(KIT)，這些職業通常在某方面的能力加強，但相對的也產生新的弱點，像是戰士系的劍士(Kansai)，具有相當強的破壞力，但不能穿任何護甲，以上所述再加上轉職與兼職的組合，使得柏德之門可供選擇的職業超過五十種，絕對可以滿足大多數玩家的需求。

此外，選擇創造新人物的玩者，角色的經驗值會由上一代的上限算起，也就是說一開始的等級就有七到十級，不需重頭練起。此次經驗等級上限也提昇許多，角色最高可以升到17-23級，這使得隊員現在可以學習與使用更多威力強大的高級法術。

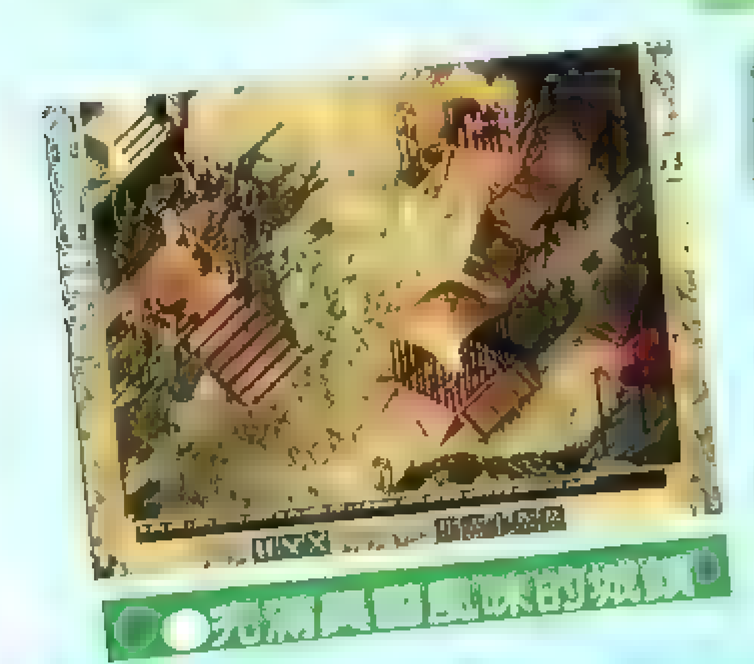


傳送柏德之門與劍灣傳奇的人物資料

而玩過柏德之門一代與劍灣傳奇資料片的玩者，可以將他們的角色資料傳送到此代繼續冒險（可惜只有主角）。那上一代的神兵利器可以搬到這一代繼續逞威嗎？對不起，製作單位早就想到了，當遊戲開始主角被監禁時，那些裝備就已經被收繳。但幸運的是，在隨後遊戲的進行中，或許可以在商店中，找到你以前的裝備正被高價出售，或是在完成某些任務之後取回失物。

更高解析度的畫面提供精緻感

Interplay公司的Infinity引擎雖然已經有些過時，但此次製作小組還是為這引擎增添了許多改良，比較顯而易見的就是它的遊戲畫面解析度提升到800X600，使得原本就具有相當水準的圖形更為鮮活，不但場景更為細緻，就連人物的動作也更加細膩，而且外形也會因為所持武器的不同而改變。此次還支援Open GL的3D加速功能，如果玩者有加速卡的話，戰鬥時的法術光影效果將更加炫麗。



●充滿異國風味的城鎮

操作介面更具彈性 角色尋路更加靈光

[illegible]

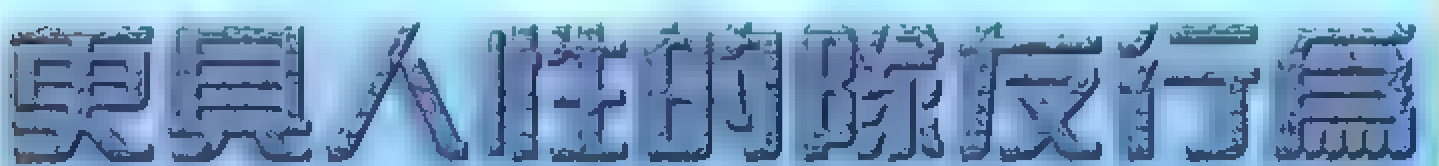
超過兩百小時才能破關的龐大劇情

格局龐大的劇情任務可以說是柏德之門1代的賣點，此次除了主線及支線任務之外，每種職業的主角都有其相關的特別任務，外加一些額外事件，使得完成遊戲的時間也為之延長，製作小組號稱一般玩家平均至少需要兩百小時的時間才能完全破關。

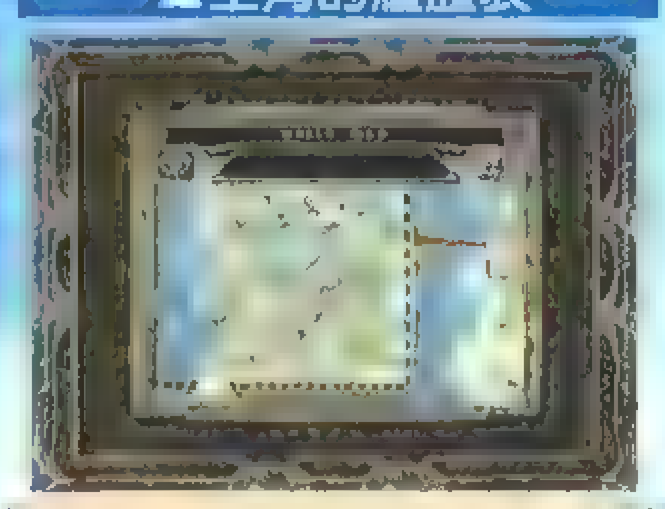
為了讓玩者不被數量龐大的主線與支線任務所淹沒，遊戲提供了更為詳盡的冒險手札功能，除了原有自動紀錄劇情資料功能，還可以分門別類整理，將目前所接的任務與已完成的任務分別列出。玩者還可以自己在地圖上面標註，並撰寫自己的冒險感言。有了這些方便的功能，將使任務進行更為順利。

更具人性的隊友行為

在柏德之門二代中，[illegible]人[illegible]，在[illegible]Paladin[illegible]，[illegible]Imoen[illegible]Minsc[illegible]行列，而[illegible]之間不但會[illegible]，[illegible]有心理準備失去其中一位。反之，觀念相近的隊員，如果看對眼的話，還有[illegible]事與任務，這也使遊戲的目標更為[illegible]化。

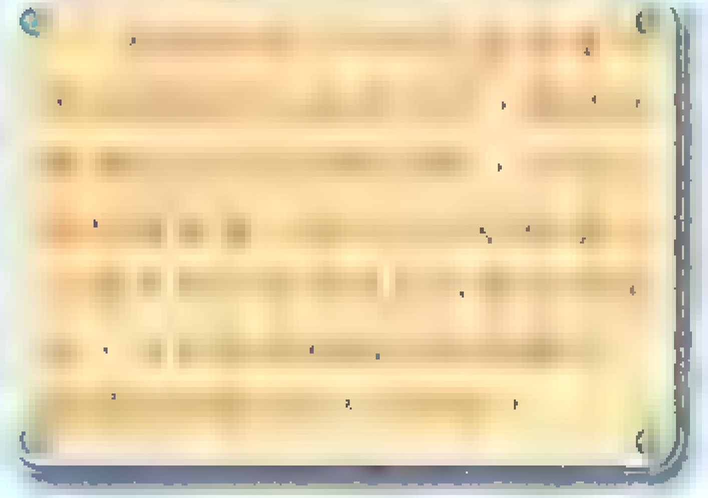


▲主角的履歷表



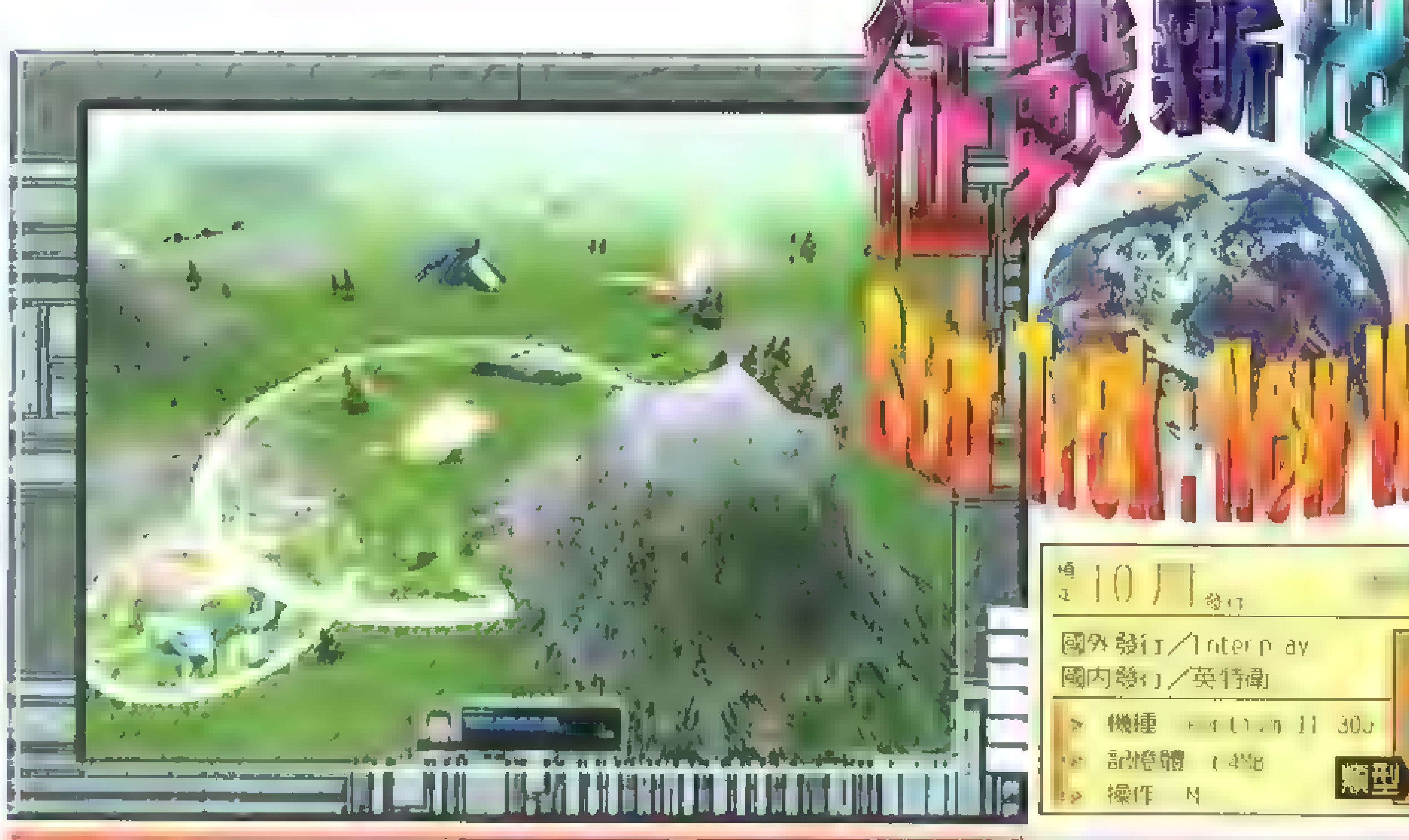
上古怪物傾巢而出

柏德之門二代中，怪物種類超過是前作的兩倍，許多被遺忘國度中恐怖的生物都在此次出現。像是集石化、麻痺、中毒、死亡等特殊攻擊在身的眼魔（Beholder），高等法術盡出的巫妖（Lich）以及玩者所期盼的，可以輕易毀掉一組老練冒險者隊伍的巨龍等。就算是敵對的冒險者隊伍，也很有可能幾回合之內就讓你隊員折損大半。有這些強大的敵手橫亙在前，將使冒險旅程更加危險，而面對這些怪物的戰鬥也將更加刺激。



征戰新世界

Star Trek: New World



10月發行

國外發行／Interplay
國內發行／英特衛

- 機種 [illegible]
- 記憶體 [illegible]
- 操作 [illegible]

類型 即時戰略

Star Trek 首部曲

雖然同樣是以Star Trek為名，但《征戰新世界》則是以[illegible]Star Trek故事之前的時代為背景，而且是Star Trek系列中，第一次以全3D模式來進行即時戰略的遊戲。遊戲時間可追溯至23世紀公元2292年，聯邦政府與外來的外星種族克林貢人、羅慕蘭人為了爭奪外星殖民地的主控權，而發生了一連串的戰役，整個遊戲的故事背景也成為Star Trek的前奏曲。

三個陣營擇一進行

《征戰新世界》的單人遊戲可由玩者在聯邦政府、克林貢人、羅慕蘭人三個陣營中擇一來進行戰役攻略，不同的種族都有其獨特的故事背景，以及行事風格，而多人連線則最多可支援至六人同時對戰。遊戲中對於不同種族間都賦予了不同的限制，聯邦政府的玩者就必須受到星際艦隊的協定來限制行動，而克林貢人雖然具有可侵略的本質，但仍然得依照其種族的光榮傳統來行事，而羅慕蘭人則是那種為達目的可以不擇手段來行事的種族。

自動採礦系統

《征戰新世界》的遊戲模式雖然仍以採集資源、壯大自己的方式為主，但在遊戲中，卻採用了一套不同於其他即時戰略遊戲的運作系統。在傳統的同類型遊戲中，玩者經常必須自行指定工人或工具單位去採集資源，如此調節資源的例行工作，在本遊戲中則幾乎已被電腦所取代。玩者只須先在某一處指定好採礦點後，電腦便會派出工事、運輸單位來進行採集、處理、貯藏的工作。此外，遊戲中也只需要採集一種礦物，在礦物處理中心會自動將礦物分離成各種可用的資源。不像其他遊戲得採集多種的不同資源，使得玩者還得注意不同資源間的供需狀況。

《征戰新世界》採用全3D操作介面，玩者可自由地以三個軸向來移動至各種視角觀察遊戲中的動態效果。遊戲中的3D場景不只是具有真實的外觀而已，玩者更需利用地形或障礙來使用不同的戰術。《征戰新世界》成功的結合了即時戰略和3D動作遊戲的特長，動態的砲火效果以及具方向性的3D音效，讓玩者在指揮操盤之餘也能體驗到身歷其境的感覺。

開始的任務說明

預定11月發行

國外發行／JoWooD
國內發行／松崗

- 機種
- 記憶體
- 操作

類型

您是否每天忙碌於上班上學的塞車之苦，卻又只能抱怨捷運局、公車處等交通單位無力改善這樣的現實，現在，繼頗受好評的交通巨人英文版後，松崗進行大幅改版動作，推出交通巨人完全中文版，讓每一個人都可以建立自己的交通王國，體驗規劃城市交通命脈的浩大工程。

親自管理台北市的捷運！

交通巨人在這次中文化的改版動作中，特別與捷運局合作加入一些台灣捷運的建築，也許到時候您會在遊戲中管理整條淡水線，與其中各具特色的捷運站，監督真實台北市的交通狀況，甚至是與馬英九市長一較高下呢！

交通巨人的畫面十分精緻，採取45度角的俯視角，讓整個遊戲中的城市一覽無遺，讓你除了各種簡明、清楚的數據報表資料中得知交通狀況之外，更可以直接地從畫面中一窺全城的大小動脈、血管是否依然順暢無阻！遊戲裡的城市結構，也參考真實的城鄉分布，由外圍的農業區、公寓區、住宅混合、高樓大廈乃至於車水馬龍的市中心，更是完完全全不馬虎。說到建築，就不能不提到美工人員對歐洲建築的考究。在這裡，你可以看到中世紀的宏偉教堂，在工業區中體驗經濟生產的脈動，隨後穿過幾條街，赫然出現匯集歐洲足球精采賽事的超級運動場！500種截然不同的建築結構，高達1280×1024的精細解析度，程式中每一條馬路的交通狀況，都完全在您的掌控之中。

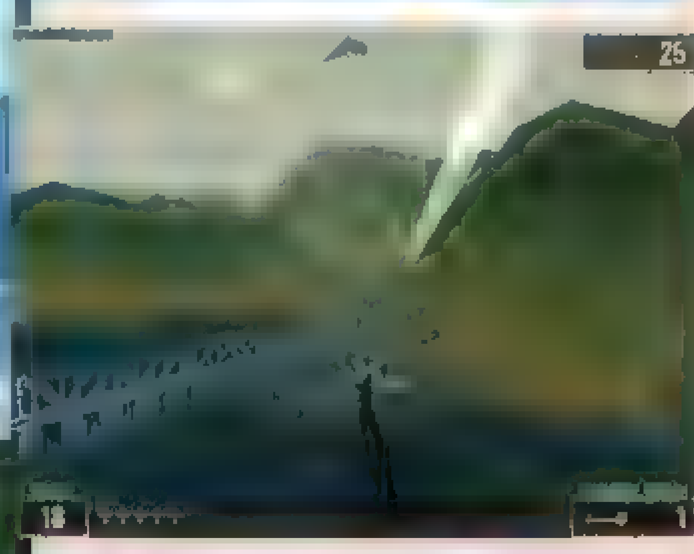
都市的整體狀況

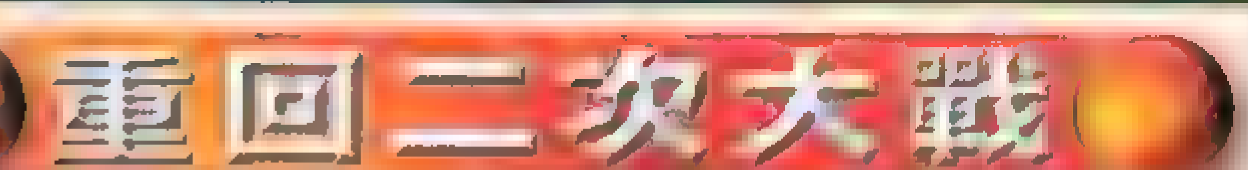
遊戲裡川流不息的人群和車流，都有著一等一的人工智慧，他們會排隊上下車，然後看路燈過馬路，每個人有固定的作息及生活，比如說上班、買菜、看球賽等，仔細觀察該城市的生活模式，制定出最好的經營策略，就看身為交通經營之神的你如何運籌帷幄了。

預定 11月發行

國外發行／Interaction
國內發行／松崗

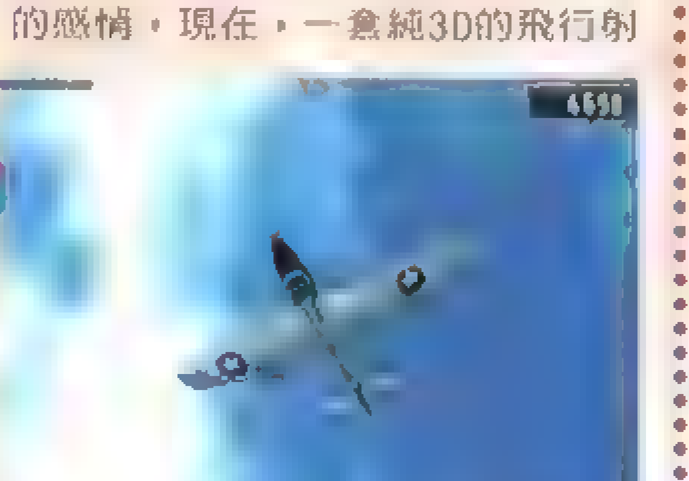
- 機種：P-133
- 記憶體：32MB
- 操作：M、K、J





如果你曾經熱愛從前大型機台的1943等系列作品，或是對二次大戰中的太平洋空戰有著濃厚的感情，現在，一套純3D的飛行射擊遊戲「飛虎神風」，將帶您重回這段有著無數光榮戰役的歷史。

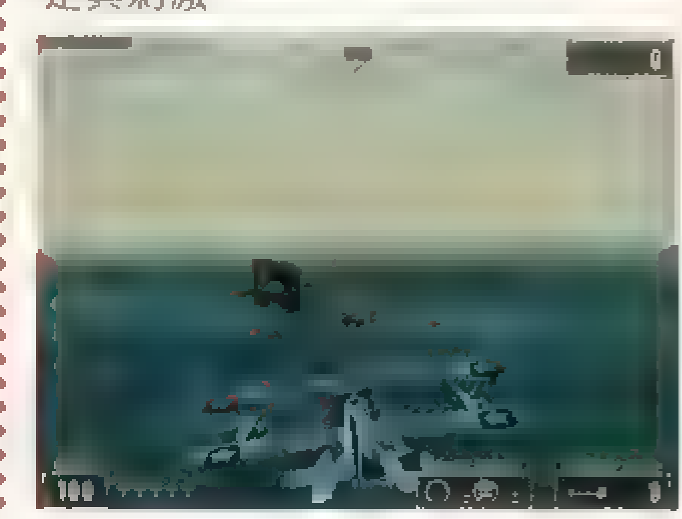
背景設定在二次世界大戰的「飛虎神風」，玩家可以操縱三架不同的戰機，在不斷發動攻勢的敵軍中完成任務，遊戲中總共分為五個主要戰役，每個戰役又分為五個任務，而每個任務中又分為數個小型關卡，總數上百個的關卡將不斷震撼玩家的反應神經，如果您不曾有過從前多少玩家在其中流連忘返，為的就是想要過關破台的小小願望，現在您也可以在這套遊戲中享受一下英雄式的快感。

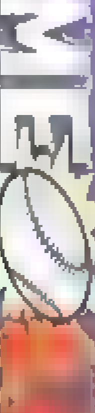
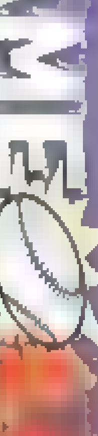
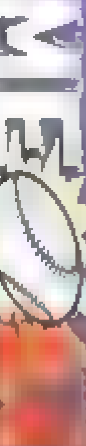


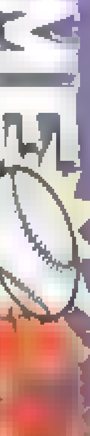
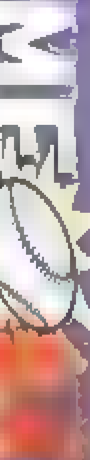
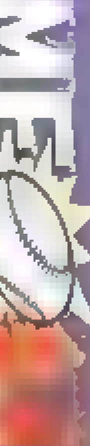
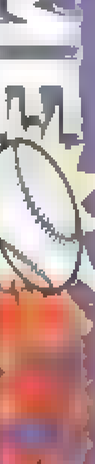
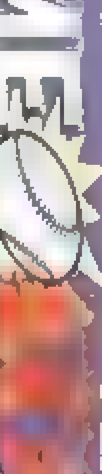
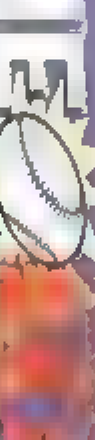
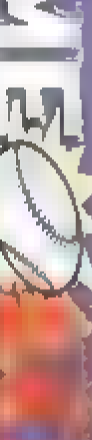
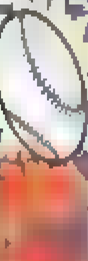
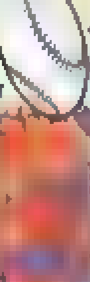
飛行模擬遊戲般的射擊遊戲

「飛虎神風」中的每一個舞台都擁有高度的自由，玩家可以在範圍之內任意探索，只是還是要注意每一個敵人將會出現的方位。值得一提的是，雖然是一套射擊類的遊戲，「飛虎神風」卻有著精緻的3D圖形效果，在音樂上也有著不錯的表現，配合天氣變化以及歷史情境的配樂，時而懸疑緊張，時而慷慨激昂，充分展現進軍及戰鬥時的各種不同變化。遠近而立體的音效變化，也為遊戲增色不少。

遊戲中的敵人除了各式戰機、運輸機、戰艦、坦克，還包括了日本著名的神風特攻隊，也許當一整隊的自殺戰機像您迎面俯衝而來時，武器或護甲配備不夠堅強的玩家，就該考慮另尋更好的戰術了。如果您喜歡尋求更刺激的挑戰，那麼建議您將難度調到「暴風雨級」，保證滿天飛舞的槍林彈雨將會讓玩家有各難忘的夜晚，四種難度等級讓新手與老手都可以在其中獲得滿足與刺激。



趴地熊歷險記

趴地熊大逃亡

一群趴地熊原本是很快樂地生活的，但有一天，幾個可惡的獵人出現，把所有趴地熊都捉住了，並把牠們困在一個不知名的地方。幸運地，其中一隻趴地熊發現困著牠們的鐵籠有個缺口，於是所有趴地熊便從那個缺口逃出去，開始了牠們的逃跑歷險之旅。

預定 10月 發行	
發行公司／旭力亞	
設計公司／旭力亞	
機種	Pentium233
記憶體	32MB
操作	Mouse

類型

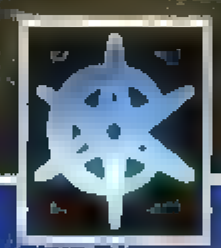
趴地熊歷險記是一個考驗玩者智慧和反應的遊戲，玩者需要在限定時間內想出最好的方法，盡量讓所有趴地熊能夠安全逃離。遊戲中會有不同等級硬度的障礙物阻礙趴地熊前進，玩者只需要讓趴地熊使用不同破壞力的工具進行破壞，加上其他讓趴地熊上昇、下降等工具，便可引導趴地熊們到出口，逃出獵人的魔掌。由於必須要顧及所有趴地熊的安全，但因為每一個關卡所給予的工具有限，加上一些較大的版圖，玩者的反應便會在不知不覺中有所增長。

遊戲共分五個大關，各有不同的特性。起初趴地熊們是被困在倉庫，因此要先逃離倉庫。由於倉庫本身就比較細小，因此關卡亦不太複雜。到了倉庫的外面就是一個貨櫃碼頭，地方會比較大，障礙物的排列亦有多一點的變化。之後到了河邊，障礙物的排列會比較複雜，過關亦需更多的技巧。過了河邊而到達森林，這裡的障礙物會排列更加複雜和有趣，而且有更大的版圖，要多花一點時間去思考。最後不知為什麼會到了一座辦公大廈，障礙物比以往相似的關卡難很多，不論工具和時間，都不太足夠，要深入的思索才能過關。玩者在各關都會看到不同的遊戲背景，除了能看到趴地熊不同的表情，在把前方障礙物破壞之後，會看到後方其他同樣有趣的景物。

RUSH

亂世除魔錄

中文版



THE WAR IN 2050

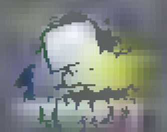
THUNDER FORCE™

致命成功

漢堂製作一課全新力作，2001年春季鎖定發行！

超優質高解析畫面，全新戰鬥型態，絕對無與倫比的廝殺暢快，更加豐富的遊戲性，戰備積極研發中！

歡迎上網，探究竟 HTTP://WWW.DYNASTY.COM.TW



漢堂國際資訊股份有限公司

製作發行：智冠科技
上市日期：11月

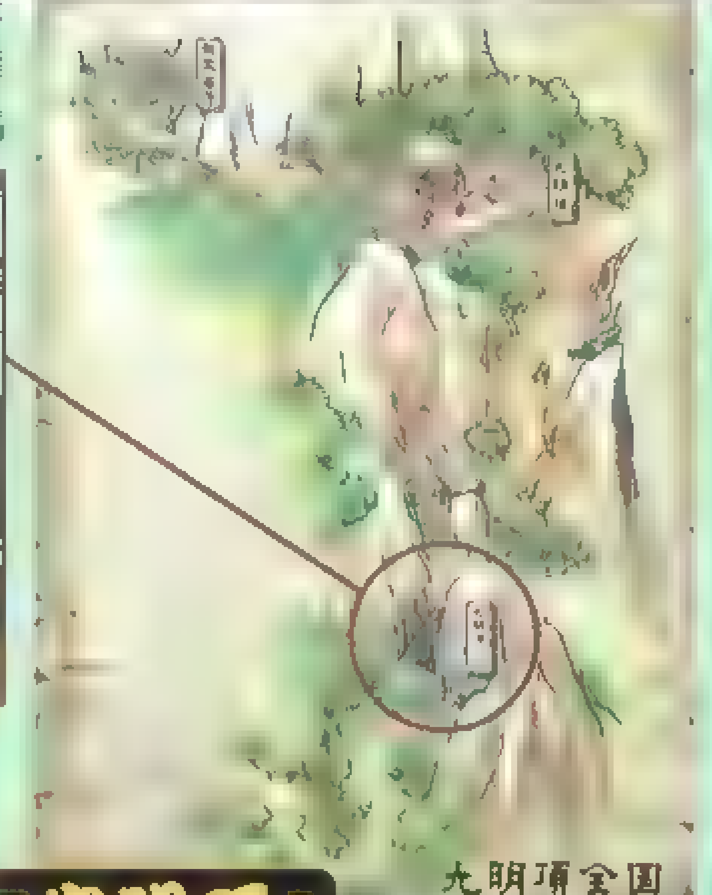
　　一對神刀利劍的傳奇，不知埋葬了多少武林中人的未來，一名天性純良的少年，亦因此經歷曲折離奇的人生，為分辨正邪真義而陷入渾沌不明的矛盾中……

　　我們不時會看見金庸大師的作品被搬上螢幕，市面上以金庸原著改編的遊戲也輪番上陣，一波波金庸熱潮就此掀起，而這一次眾所矚目的焦點又在哪裏呢？答案就在「新倚天屠龍記」！

這回玩家們將扮演主角張無忌，再探武林世界的俠義至性

故事從張無忌在冰火島出生開始，由於年幼時即父母雙亡，幾乎可說是孤獨無依，又被玄冥二老的一記玄冥神掌折騰得差點沒命！世間險惡加上陰毒纏身，為他的成長過程平添不少磨難，但也因為這些機緣，讓他習得了精湛的醫術和「九陽神功」、「乾坤大挪移」兩大絕世武功，再加上他天生有顆善良赤子之心，以德報怨，於光明頂上替明教力退六派群英，博得明教眾人擁戴而成為萬人尊崇的教主……這之中許多精采曲折的劇情，相信必定會緊緊抓住每個讀者的心，現在，這些情節將在各位的電腦螢幕內重現，不同於小說、不同於電視劇，有著電玩獨特的遊戲風味。

光明頂入口



光明頂

光明頂是張無忌人生一大轉折處，在這裡他與楊不悔重逢並遇見精通五行八卦的小昭，之後因追惡僧圓真而被困於明教地道中，卻也因此尋得陽頂天骸骨及他身旁的「乾坤大挪移」秘笈，並憑藉深厚內力於數刻間練成神功。由於得「乾坤大挪移」神功相助，才讓他勉強抵擋住六派門派輪番上陣的攻擊火力，為明教保住光明頂，而被明教上下推舉為教主。在這裡玩家將會遭遇一前所未有的大謎題，得設法解決謎題才有機會成為萬人之上的教主大人！

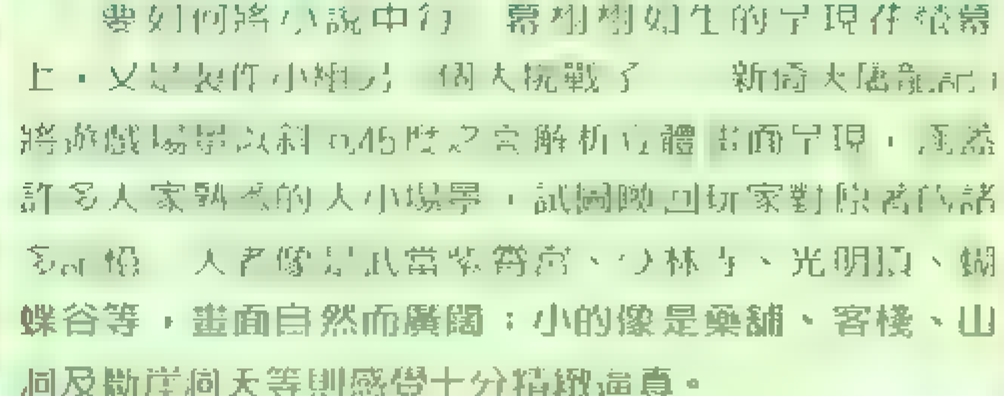
玩法新組合 要你當個智勇雙全的真英雄

為了更加貼合劇情，《新倚天屠龍記》在玩法上融合了"角色扮演"和"冒險解謎"兩種形式，由於幼年時的張無忌沒什麼武功，剛開始他的身邊都會有一些貴人跟著，幫助他解決敵人，主要劇情重心還是集中在他進入蝴蝶谷向胡青牛學醫時的過程，在這裡沒有太多的打鬥，敵人都是些只會三腳貓功夫的人，兩下就可以輕鬆解決。

然而要過關也不是那麼容易，重點在於有一些事件謎題是必需靠小張無忌運用智慧來解決的，為此，製作小組還替玩家設計了一個解謎好幫手——物品組合系統，顧名思義即是用來將物品進行組合的系統，舉凡防身用的簡易武器、釣魚用具、醫療用具、陷阱……等等，都可利用這個組合系統自己DIY！因而，當玩家在遊戲中發現缺少了某樣工具時，別忘了如法炮製一番，將手邊物品拿起來組合看看喔！

另外，在遊戲中"學以致用"也是很重要的！在谷中學了那麼多醫術，看了那麼多醫書，如果還為了買些尋常金創藥之流的藥品，而四處奔波打鬥賺錢就太遜了吧！有了「煉丹爐」，玩家便能自行配製丹藥，可說省錢又省事！但是要注意一點，並不是將所有藥方上的藥材全丟進去爐裡就能製出丹藥來，要了解調配方法才行，不知該怎麼配的藥，遊戲中會給玩家適當的提示，在場景裡多找找吧！

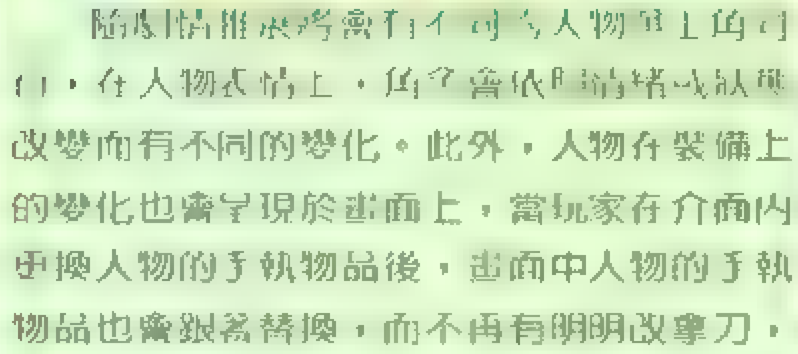
場景全都動起來 鏡頭也使乾坤大挪移？！



要如何將小說中的一幕幕栩栩如生的呈現在螢幕上，又是製作小組另一個大挑戰了。「新倚天屠龍記」將遊戲場景以斜45度之高解析立體畫面呈現，還蓋許多大家熟悉的大小場景，試圖喚回玩家對原著的諸多回憶。大者像是武當派、少林寺、光明頂、蝴蝶谷等，畫面自然而廣闊；小的像是藥舖、客棧、山洞及斷崖洞天等則感覺十分精緻逼真。

人物外觀會變哦！

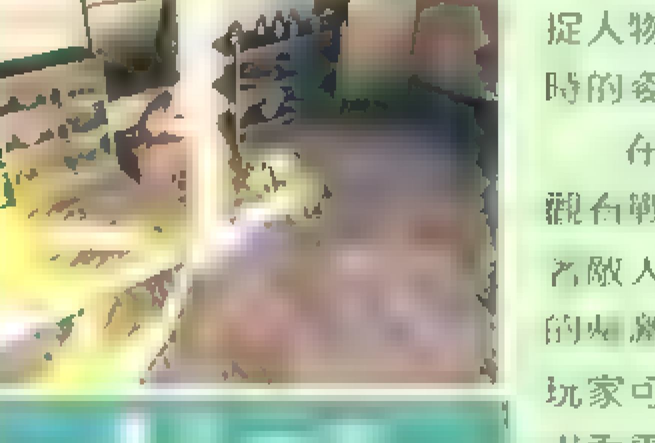
隨著劇情推展將會有不同的人物登上角色，在人物表情上，角色會依照情緒或狀態改變而有不同的變化。此外，人物在裝備上的變化也會呈現於畫面上，當玩家在介面內更換人物的手執物品後，畫面中人物的手執物品也會跟著替換，而不再有明明改拿刀，畫面上卻還是拿著劍的問題，且隨手執武器的不同，人物的攻擊動作也會有所不同，另外還有一些搭配人物動作，如打水、釣魚的小動畫也是十分的細膩自然。



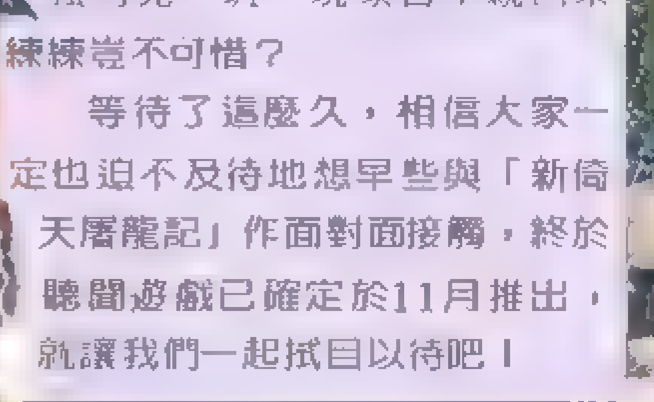
精彩動畫特效

「新倚天屠龍記」使用了許多動畫特效，遊戲一開始便以片頭動畫拉開序幕，遊戲裡各大門派的武學招式也以動畫作了最佳詮釋，完整捕捉人物的一舉一動，玩家可從隨機切換的兩種不同視角，觀看人物使招時的姿勢與神態。

在戰鬥畫面上，以往都是以敵我雙方分列左右的視角來觀看戰鬥，感覺猶如置身場外，現在玩家可是得眼睜睜看著敵人拉著大刀向你衝過來！這樣一來更能體會戰鬥的火爆感與緊張感，[illegible]，建議玩家可以選擇安裝高解析之戰鬥動畫，讓畫面更加精細不失真、更具震撼力。



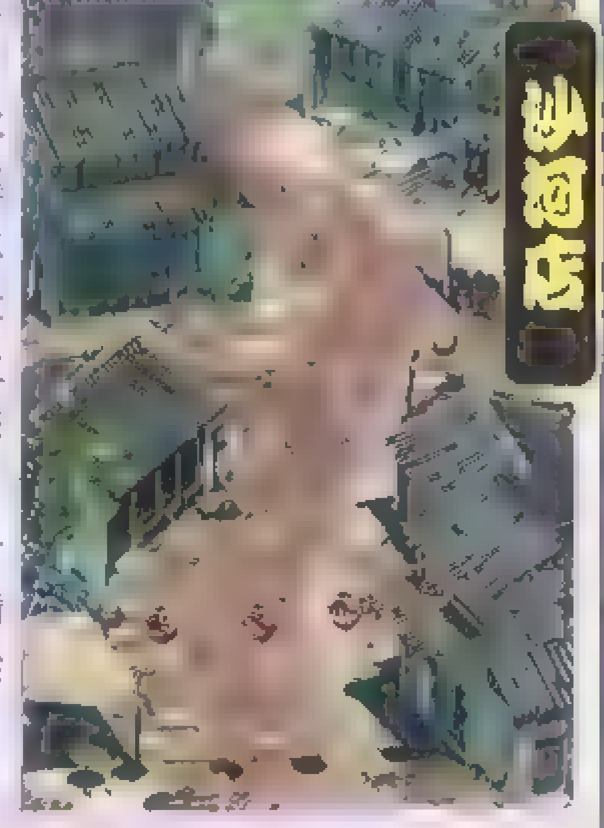
操作介面簡易貼心



獨門秘寶哪裡藏？[illegible]

戰鬥或解決事件有助於人物等級及屬性的提升，但有時玩家也可能會因此不小心得到一張奇特的卡片，這卡片就是傳說中的「中國魔法牌」！相傳是少林寺貴遺和尚的珍藏，共計二十餘張，各有其強大的能力，裝備在身上能大幅增加某一屬性，其中幾張相互組合還可能意外學得兩大隱藏絕技，到時候什麼乾坤大挪移，全都是小CASE，威力之強可見一斑，玩家若不親自來練練豈不可惜？

等待了這麼久，相信大家一定也迫不及待地想早些與「新倚天屠龍記」作面對面接觸，終於聽聞遊戲已確定於11月推出，就讓我們一起拭目以待吧！



新蜀山劍俠傳

獨家搶先熱門報導

前言

打從今年一月開始，智冠科技即緊鑼密鼓地展開「新蜀山劍俠傳」的遊戲製作，不論智冠科技公司或是製作小組，為了能夠呈現給玩家一個嶄新的武俠遊戲題材及充滿樂趣的精緻遊戲，所以從開始在題材的選擇上，即作了一番十分慎重的考量與篩選。

就目前市場而言，新型態的武俠遊戲，其題材大多不外乎以金庸大師的武俠系列為主，但除了金庸之外，就沒有其他的選擇了嗎？因此之故，在本遊戲的企劃小組上窮搜冥索、探奇覓異之下，決定請出「新鴛鴦蝴蝶派」的一代宗師—還珠樓主的超大鉅作「蜀山劍俠傳」，並且要求依據原本的典故，而非金庸大師或港版漫畫的改寫本，所以有別於其他的武俠遊戲，使「新蜀山劍俠傳」更有著一種兼容懷古與相隔時空的綺麗感覺。

因此，本期特別走訪了遊戲的開發小組，帶回一連串令玩家們驚奇不斷的遊戲畫面和最新訊息，希望在遊戲發行前夕，能讓各位玩家能更加了解「新蜀山劍俠傳」所蘊含的遊戲魅力。

▶本遊戲內的仙、怪、玄、奇的世界，當中的龍將會在遊戲中登場，而且它們中的樣貌也會不停的展開來。

英雄出少年 小劍俠的冒險歷程

本遊戲的主角是個未成年的青少年，即原著小說中「峨嵋七矮」的靈魂人物－『齊金蟬』。本遊戲的劇情便是描述著機靈、活潑的男主角於其外出冒險歷險的經過。玩家將於遊戲中見證到一代宗師筆下那如夢似幻的仙境，以及又險又奇的曲折情節；從齊金蟬離家外出修練、尋仙訪道、斬妖伏魔，終至和二世愛侶朱文闖府共修的歷練與經過…

由於主題所存在的環境是個化外的幻想異地，內容又多圍繞在劍仙、道法、妖魔、玄異的世界裡，而遊戲也企圖呈現出如此的氣氛和感覺，因此和主角的年齡比較起來，整個遊戲更加具有傳奇性的張力，再加上現代科技的輔助，原著裡許多不可思議的場景畫面、仙術、道法也將於遊戲[illegible]上[illegible]道

遊戲裡不乏諸多這樣的少年仔，年紀雖小，遭遇可不平凡，而且從他們的口中表露出不少小小世界的大哲理喔！

奇炫場景 真實效應

在[illegible]中，還珠樓主運用他大[illegible]，為了烘[illegible]小說的情景，除了雕琢劇情、刻劃人物，其中最迷人的，莫過於整個故事建構於一個虛幻的地方，並不存在於中國的某個特定地點，故事裡頭人物所應用到的也不只是武功，還具備了傳說中的法術；而且登場人物並不是只有人類而已，更有出神入化的神仙、精怪、或是魔物，這樣的世界大概只存在於『搜神記』一類的古代傳說裡了吧！因而遊戲的整體世界自然也是相當不一樣的喔！

這些精雕細琢的場景，完全是以[illegible]

由於遊戲[illegible]、魔、怪，各有各的棲身之地，[illegible]，也就是他們修行的地域，因[illegible]風水寶地。為了表現出[illegible]，除了以3D[illegible]，再配以動態的物件烘托出[illegible]氣氛，讓人有如[illegible]：[illegible]、或者在水底[illegible]、飛鳥[illegible]，[illegible]思議的蟬鳴鶴唳、紫氣繚繞，也都[illegible]表現出絕佳的意境，彷彿一刀一斧精雕細琢而來。

精緻3D[illegible]立體感[illegible]，除了[illegible]自然界的物理效應之外，在[illegible]更多了寫意與超絕的妙境。在[illegible]場景與場景之間，也都有相互間貫穿的關聯；連湖水或潭淵下也都別有洞天，在故事劇情裡也會實際應用到這些地方，像水底下參差冒出的氣泡，晃動粼粼的炫影，還有隨著潮流飄搖的水草，所有的效應真是栩栩如生呀！

遊戲的一大重點 神奇的法寶

遊戲既然標榜著劍仙與劍俠的世界，「劍」的存在自然有其一定的份量，在戰鬥時，使劍的方法也和凡人大異其趣，並不是握著劍行劈、刺、砍等等絕招，而是以相當夢幻的御劍術來對打，提功運氣、使用道法御劍凌空來鬥法。

神奇寶物特性

北座圓磁

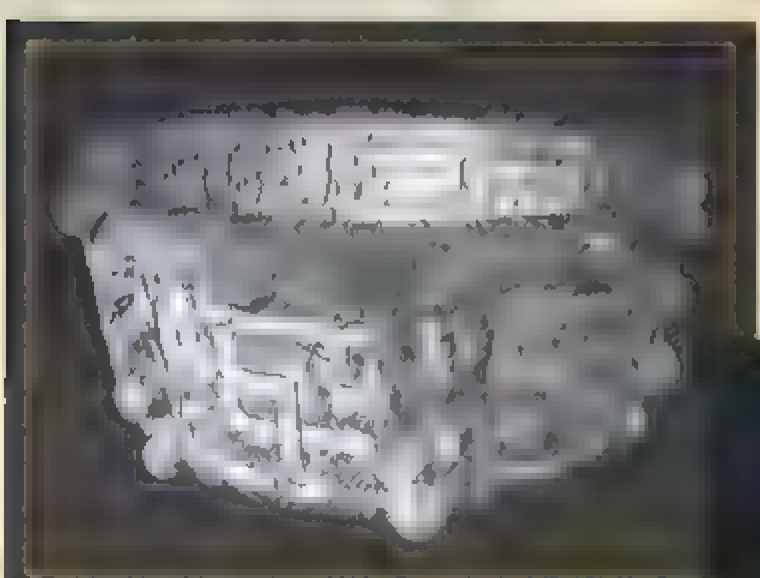
採拱北天磁源之石所製，所發磁力能增防禦之力，一但開匣施用，猶如磁源在此，可消減法寶衝擊傷害之力。

牟尼珠

佛門之物，具禦敵之效，18顆明珠成串之念珠，乃神尼芬陀以無相佛法練成，具護體之功。

除此之外，遊戲最大的特色就是「法寶的使用」，就是利用法寶來對打，在戰鬥中，只要施放個人最中意的「法寶」，將可收得意想不到的效果。

談到「法寶」的名稱，除了原著裡頭有提到的一部分法寶之外，遊戲企劃還精心集結、絞盡腦汁地想出了諸多創新的「法寶」；像是：「水心柔網」、「蓋天乘」、「陽燧神火珠」、「無膽明鏡」、「卍法神鋼」、「鬼泣鐸」…總計共有255種之多，看數量即可知道這工程的浩大。



法寶之間還存在著屬性的設定，大抵可以區分為：「蝕」、「禁」、「玄」、「虛」、「煞」、「絕」六大屬性，各屬性的特色不同、作用不同，甚至還考慮到和使用者本身的能力高低有搭配上的差異性，等級低的人物使用等級高的法寶，則無法發揮法寶的能力，甚至還會遭受該法寶給予的反作用力呢！

另外值得一提的是，祭放法寶之前，我們將可以看到人物會結手印或比弄手勢，甚至打出一套拳法招式，這使得法寶的施用變得更精采可期…更重要的是，遊戲劇情會隨著法寶的搭配性有不同的變化，玩家們將在可以雲遊各地、行俠仗義時，藉著法寶的蒐集來推演劇情，或者因應劇情來獲得法寶。此外，遊戲還做了「法寶蒐集冊」的設定，對於許多具有蒐集癖好的狂熱分子來說，這下子應可以滿足了吧！

遊戲裡，「法寶」可能隨劇情而取得，或因為進展時間的不同而出土，還記得之前介紹場景時所提到的「大地圖」嗎？當法寶出現時，大地圖上會有通知的訊息出現，此時大地圖就宛如一張尋寶圖囉；若此時同時有兩種以上的「法寶」出土，玩家可就得好好考慮一下對哪一種法寶比較喜歡再決定前往，因為一但拿到了其中一種，出土的時間也過去了，而之前同時出現的法寶也會消失，而且同時間"肖想"法寶的人也不在少數，所以當你前往法寶出處時，也可能面臨一場法寶爭奪戰！！

在「新蜀山劍俠傳」裡充滿了諸多神奇的精怪，亦敵亦友，豐富你冒險的偉大歷程

創新介面　更多樂趣

遊戲的劇情，除了靠玩家去推展，同時也採用現在相當流行的動畫串場，甚至每個重要人物在登場時也都有製作個別的動畫，而且人物圖形總計高達300多張呢！隊伍最多可以編入十幾個人以上，但加入戰鬥列時，一次只允許三個而已；不過這已經足以構成相當精采的戰鬥場面了。

談到戰鬥時的介面，是採即時制的，由於法寶數量衆多，遊戲裡提供了熱鍵（HOTKEY）的設定，讓玩家可以猶如一個劍仙一般，隨心所欲地施放神劍或喜歡的法寶，是相當體貼且易於上手的介面設定。

遊戲的許多選單的介面都是採動態式的，就是當玩家想要裝備或使用道具時，只要一按下道具選項，裡面的選項與欄框就瞬間被打開，有的是以竹簡牙現出來，而這些「竹片」就會咱、啪地（可不是趴趴熊喔）打開，十分生動吧！像這樣的介面，充斥在遊戲之中，當玩家玩到這遊戲時，可不要被突如其來的動態選項給嚇到才好。

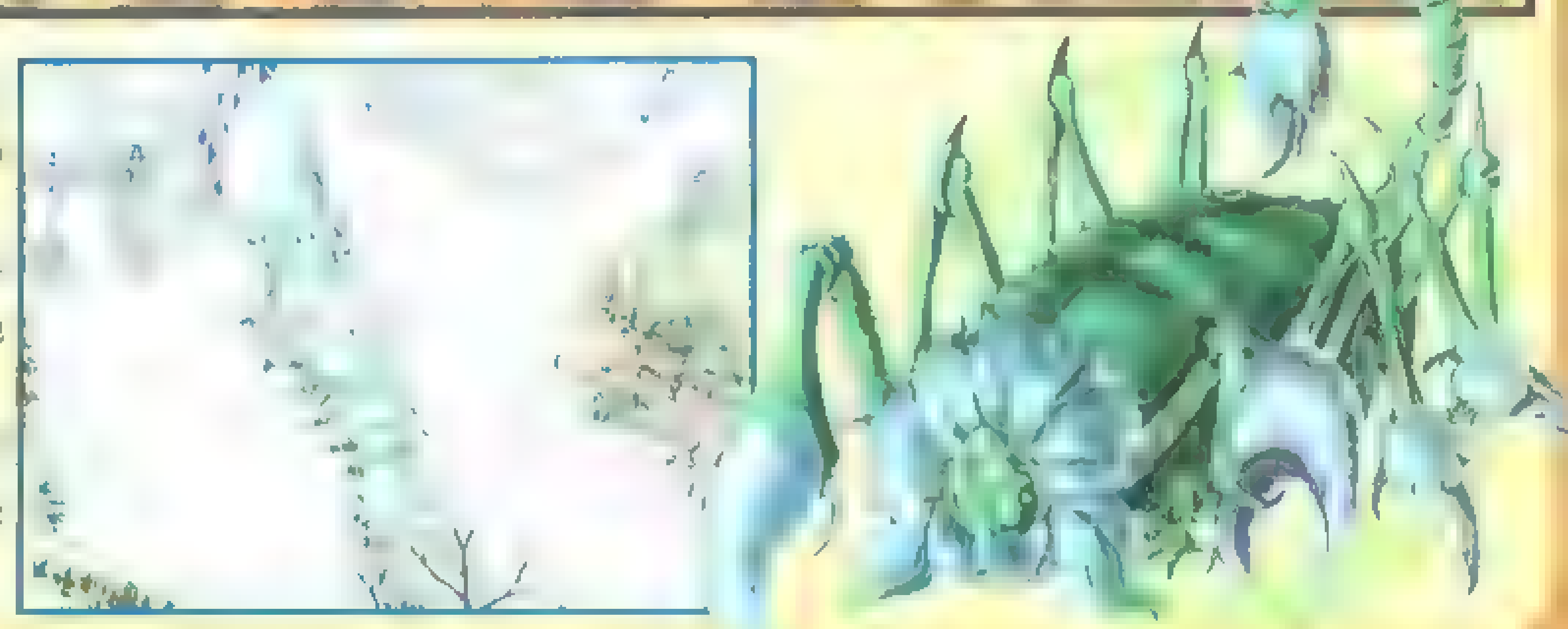
本遊戲還標榜著另一項特色，那就是遊戲當中沒有一般RPG裡煩死人的迷宮，大聯！聽到這個消息，相信有很多人都很高興，不過對於那些喜歡在暗巷裡鑽來鑽去的玩家們來說，這可能會減少了一半的趣味；不過沒關係，裡頭還有一項相當有意思的設計，那就是「陣法」！這可是裡面最有意思的謎題與作法，總計有十來個陣勢分布於地圖中，裡面可是大有文章的，不但訓練你的腦力，還考驗玩家們的技術，因為裡面包含著生、滅、亡、病、喪…種種中國八卦的概念，衍生成相剋的宇宙哲理，期待玩家們的突破與挑戰

◆戰鬥編排介面

在戰鬥前，必須由隊伍中挑選自己想要參與打鬥的三名人物，點選時只要直接在人物群裡挑選即可，有參加的人員即會出現在下方的圖框裡，並且在一旁會顯示所選人物的資料，讓人一目了然，而且十分方便。

蜀山劍俠　虛幻迷離

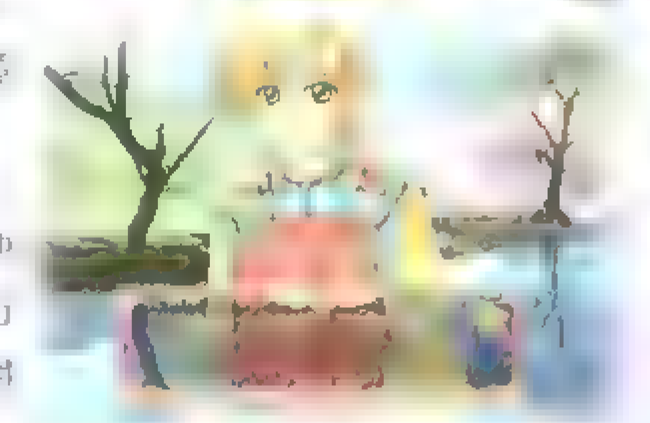
綜合以上的介紹，相信各位玩家對『新蜀山劍俠傳』的特點已經有了一個概念。存在著仙、道、妖魔、精怪的奇幻世界，等著您來探索，相信衆多喜愛角色扮演或武俠題材遊戲的玩家們，一定會因了解而愛上這部使人著迷的遊戲——『新蜀山劍俠傳』。



浮遊大陸

小燕子、永琪、紫薇、爾康一行人在北京郊外返回紫禁城的路上，隨行的還有護妹心切的蕭劍和意外狠淚外出的晴格格。「麻煩製造機」小燕子這次又發揮了她「明察秋毫」的眼力，撿到路邊一顆美麗的珠子，正在小燕子還來不及得意、紫薇和晴兒還來不及勸嘆、蕭劍還來不及稱讚、爾康還來不及對這珠子的來歷起疑、永琪還來不及責備小燕子這亂撿東西的壞習慣的時候，這姆指大小的珠子竟然發出了強光，在這陣不知持續了多久的強光中，眾人漸漸失去了意識…

醒過來的時候，一行人已經被帶到了陌生的地方，身邊都是沒見過的景色，為了尋找回家的方向，格格們只好帶著忐忑的心情在陌生的土地展開旅程，開啓了他們生命中的另段傳奇！



在終年冒出岩漿的峽谷前與巨大的火龍對抗；在風雪不止的極寒地帶和凶猛的人雪熊對峙…只是想尋找回家的路的主角們，為什麼得遭遇到這些坎坷呢？第一個原因是，這些格格、阿哥、大俠們，實在是無法不去幫助那些該幫助的人，路見不平，就得拔刀相助；而另外一個原因是…

這個陌生的世界，總共被劃分成十一大區，每一區都有自己特殊的風貌和景色，其中面積最大的一塊大陸被稱為「朵拉拉大陸」，而大陸上的兩個大國也是最強盛的國家，分別是魔法大國「卡朵」和劍術大國「卡洛」，其中卡朵國的獨裁者企圖利用各種手段使全世界向其稱臣，因為他的蠻橫和專制，他被人稱為「卡朵惡皇」。但是這卡朵國似乎有能讓主角們回家的神奇力量，為了探尋這神秘力量的真相，主角們和這「卡朵惡皇」有了不少交集、甚至是衝突…卡朵國是不是真的擁有能夠讓主角們回家的方法呢？如果有的話，惡皇會進行怎麼樣的干涉、阻擾呢？遍佈在全世界的危險和惡皇有什麼關係呢？

▼寬廣的世界，主角們要到何時才能回到北京呢？

為了友情和前進的方向，勇敢踏上旅程的主角們

小燕子

只曉得橫衝直撞的小燕子，在新世界中，擁有不是高人一等的速度，這不但讓她動手總是比動腦快，更讓她施展必殺技時威力驚人！

永琪

雖然永琪的個性是溫和的、是[illegible]的，擁有的卻是足強大的攻擊力，讓他一路過關斬將、所向披靡，也許這也是源自他對受難人民的惻隱之心吧…

紫薇

使用魔法需要高度的想像力及信心，才華洋溢、外柔內剛的紫薇正是成為大魔法師的第一人選。喜歡紫薇的話，可別忘了讓她好好發揮她過人的魔力唷！

爾康

百折不撓、堅毅果敢的爾康，為了盡忠、為了愛情，曾多次受了足以致命的重傷，但總是能咬緊牙關，渡過危機。在遊戲裡，生命力強仍是爾康的特點。

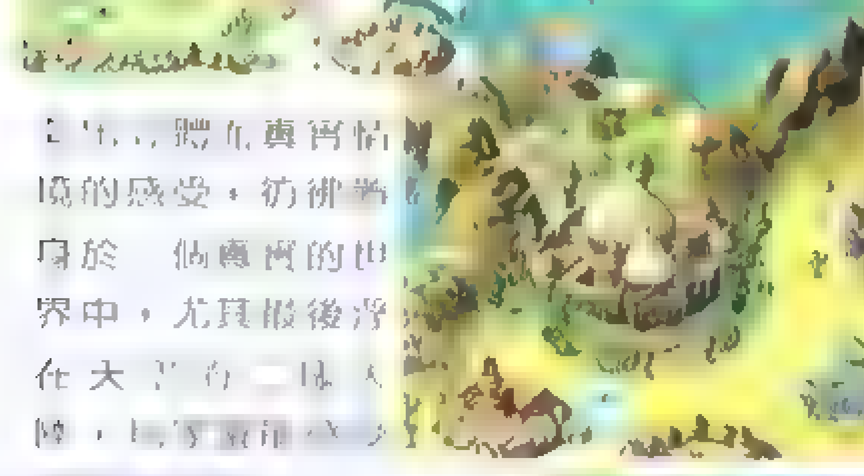
晴兒

晴兒的內心潛藏的熱情和叛逆，讓她成為一個不輕易認輸的女孩子，這樣的個性反應在遊戲中，晴兒擁有的是高度的防禦力。

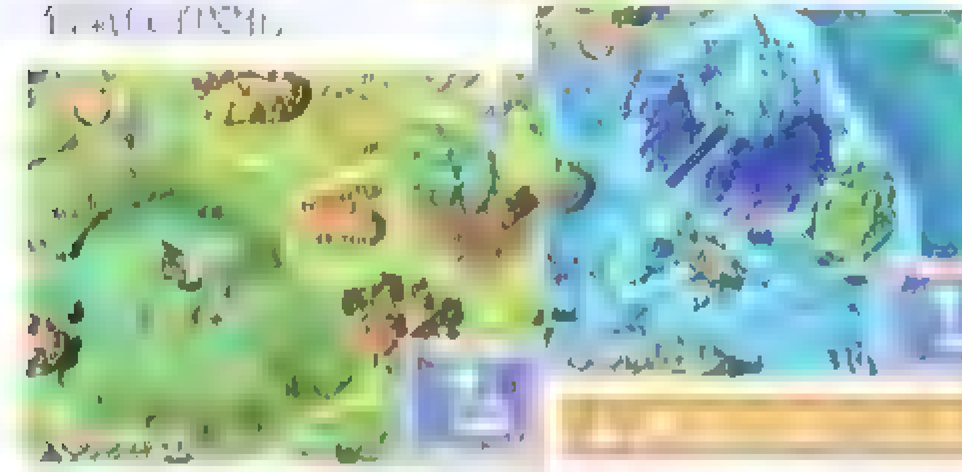
蕭劍

以天為幕地為席，瀟灑不羈的蕭劍在隻身闖蕩江湖中練就了強健的體格，若不幸在戰鬥中失利，別人得在關防休息好幾回合時，蕭劍卻只要一回合就可以再戰了！

遊戲的進行不再侷限[illegible]這個[illegible]上，製作小組創出一套新的場景製作觀念，全真實環境模擬世界系統，擺脫了以往大富翁走格子模式，讓玩家體驗到了美侖美奐、生動活潑[illegible]，不但帶給玩家全新的感受，也更增添了[illegible]。[illegible]是由手繪、3D建構[illegible]，還有[illegible]旋轉的風車、悠閒地在田野間散步的小動物，天上當然還少不了遠近相間的鳥語、水流、風沙瀌瀌的聲音，在在都在告訴玩家，「你正處在一個活著的世界裡」。不是[illegible]



[illegible]等，以往的大富翁只有平面[illegible]，製作小組[illegible]體驗真實情境的感受，彷彿置身於一個真實的世界中，尤其最後還[illegible]



除了和一般RPG一樣，可以經由打倒的敵人身上獲得金錢之外，層出不窮的各種事件也可能帶來收獲。寶箱中當然也可能藏有[illegible]，甚至還能由賭博、搶劫等方法增加一點收入，但是最主要的收入來源還是經營各村莊所得到的「稅金」。

▲搶劫也不失為一個賺錢的好方法，只是[illegible]的代價

在遊戲中，大部份的村莊會因為各種事件而遭到怪物（惡人）的侵佔，只要玩家能把佔據各村莊的怪物趕跑，就能成為村莊的「領主」。雖說是「領主」，但實際上做的是「救援者」和「投資者」的工作。在發生天災人禍的時候，以武力或金錢援助村莊度過危機；在安定的時候，提供資金讓村莊發展，村莊的繁榮度愈高，玩家可以得到的「稅金」就愈多喔！

◀投資了村莊，所得的收益也將會提高

為了對應[illegible]多人同時進行[illegible]這個特點，這個遊戲裡的戰鬥[illegible]回合[illegible]中雙方各可以下[illegible]指令，如果戰鬥不能在[illegible]「回合」內結束，就會暫時保留這場戰鬥，輪到下一位玩家行動，待再輪回戰鬥者行動時，才再繼續剛才的戰鬥。這樣的設計，是為了避免影響到其他玩家遊戲的節奏，而破壞了遊戲性。

▲[illegible]

指令共有「攻擊」、「魔法」、「必殺」、「防禦」、「投降」五項，前三項指令就像「剪刀石頭布」一樣（攻擊=剪刀，魔法=布，必殺=石頭），有絕對的相剋相消的關係。例如玩家下「攻擊」指令，若敵人下的是「魔法」指令，那對方只能站著挨打；若對方下的是「必殺」指令，那乖乖站著不能動的就是玩家了。

指令的這種設計除了可以配合戰鬥的「回合制」之外，也避免這個遊戲落入一般RPG常見的「練功地獄」，這種指令的「相剋相消」設計可以以「運氣」和「戰略性」來緩和「能力」強弱的絕對性。因為是「剪刀石頭布」，所以當然會有「運氣」的差別，那「戰略性」呢？舉例來說，玩家碰上的若是一個魔法力特強但是攻擊能力貧乏的怪物，那以「攻擊」指令來防堵對方的魔法是比較好的選擇；或者是，在與同一類怪物遭遇數次後，玩家會發現對方常使用某種指令，那當然要讓我們的主角選擇可以剋制該行動的相對指令囉！除了經驗外，敵人的外貌、酒店的情報等也提供了攻略敵人的線索，也能讓玩家克敵致勝！

多樣的魔法及必殺技，絕對讓你大呼過癮

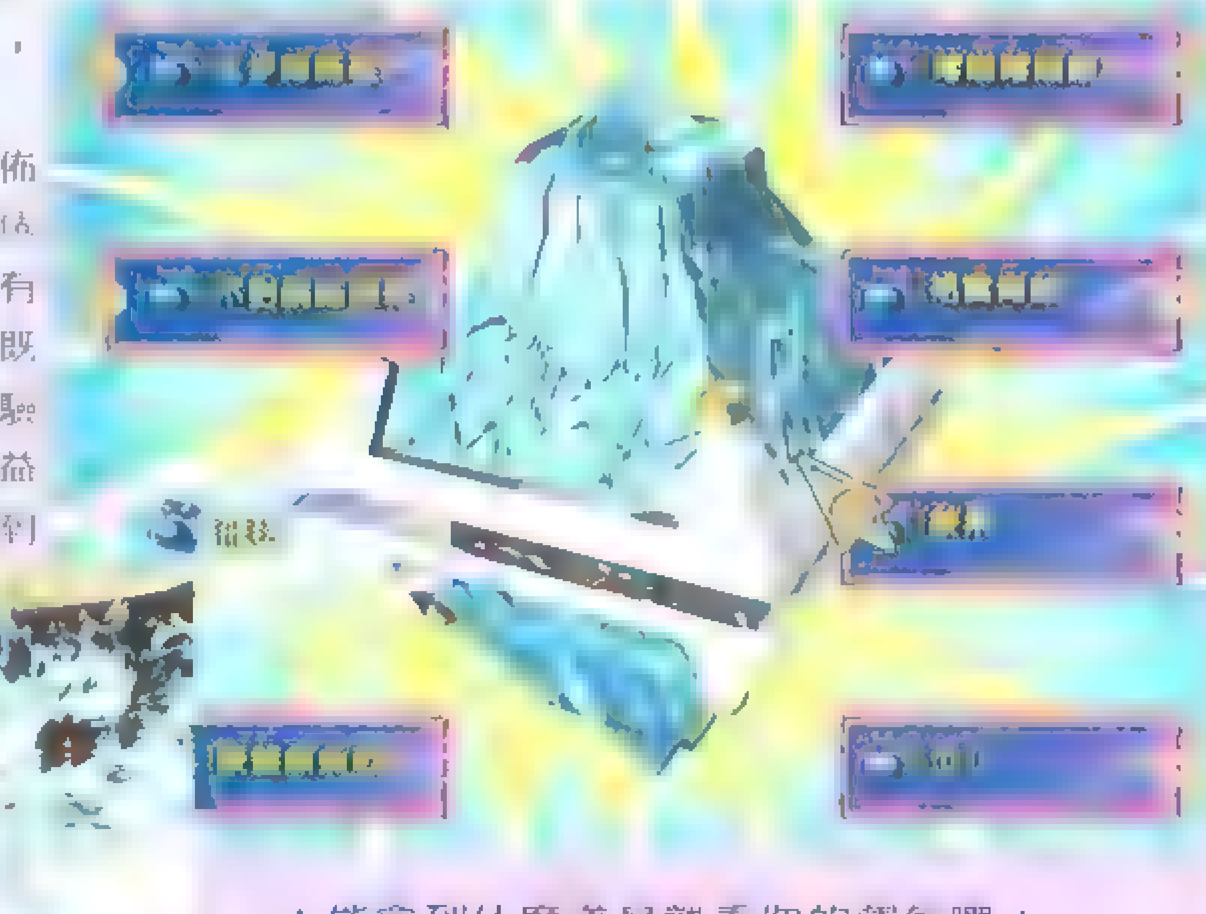
主角們的強力攻擊會隨著武器等級的不同而有所變化，敵人的攻擊方式，不管是擊、揮、砍、劈，還是踢、撞、咬、抓等，個性不但可以在外貌和行動習慣上明顯看得出來，更在動作上表現得一覽無遺！

數百種華麗的魔法，不管是在魔法的攻擊效果上、還是在視覺特效上，都不斷地提供驚奇、多樣的變化！最後還有一鳴驚人的必殺技，不管是多頑強的敵人，只要中了玩家的必殺技，一樣是損失慘重，讓玩家大呼痛快…不過相對的，敵人們也各自擁有個性十足的必殺技，打在主角們身上，一樣也會讓玩家冷汗直流！不只是攻擊別人的動作五花八門，在遭受攻擊的時候，每個角色也都有各自的動作，不管是垂死掙扎時的防禦、中門大開而遭受攻擊，甚至是氣絕倒地，從動作到表情，六位主角和上百個敵人，都是獨特而沒有相同的！

事件大概可以分成構成故事主軸的劇情事件和表現「人有旦夕禍福」的各種突發事件。事件的設計不但要求層出不窮，更重要的是要富有原創性和遊戲性，而這個遊戲中的劇情事件和一般（突發）事件都符合了這樣的條件。

在劇情事件方面，因為整個故事出場的人物很多，而且要考慮多位玩家同時進行對事件產生的各種變化，所以光是「對話內容」的字數就高達二萬餘字，而且包括了各種嚴肅的、輕鬆的、幽默的、溫馨的事件，不但各不互斥，還融合成為一個完整的故事。

層出不窮而且料想不到的各種突發事件，散佈在遊戲中的各個角落，在「多人同時進行」的這個遊戲中，這些事件使得每個玩家的遭遇「同中有異、異中有同」，當然也同時增加了不少樂趣。既然遊戲裡有大富翁的競爭要素，當然就少不了考驗人心黑暗面的抉擇，和害人害己的惡劣陷阱、利益眾生的人人有獎…在滿天風沙的乾燥國家中，遇到了被通緝的黑道老大要求同行；才剛和黑道老大道別，又在[illegible]的鄉間遇上了帶著邪惡笑容的人口販子，向你提供陷害其他玩家的方法…各種事件，將增添遊戲的無窮樂趣。



▲能拿到什麼道具就看你的運氣囉！

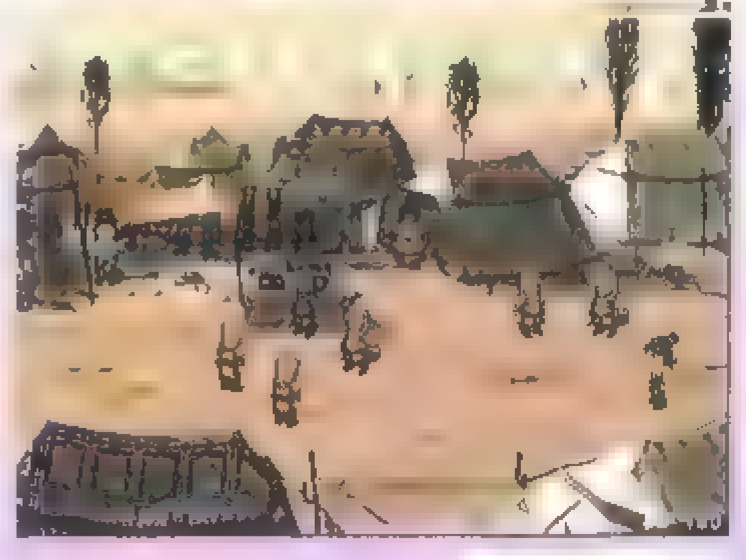
天之痕

軒轅劍參外傳

故事的開始……

「軒轅劍參外傳．天之痕」故事，發生在「軒轅劍參」之前一百五十年前的中國。時代是中國的隋朝。北朝名君隋文帝在派兵消滅了南朝陳國後，結束了中國南北朝數百年來長期之分裂局面。陳國遺民悲痛祖國亡滅，在公元六[illegible]一年，集結了數萬兵馬，興兵反抗，意圖復興故國。隋文帝立即下令剿他。然而讓陳國反抗軍詫異的是：朝廷的平亂部隊竟然只有二十人不到之兵馬，而為首之人，竟是一位年僅十歲之少年！這位身披斗篷的神秘少年，以一把神秘的「黃金之劍」，在僅僅一夕之間便將數萬陳國反抗軍馬一舉消滅殆盡，灰飛煙滅。神秘少年與天下無敵之黃金劍（軒轅劍）威名，自此令所有人聞之色變，再也沒人敢起兵反叛朝廷。

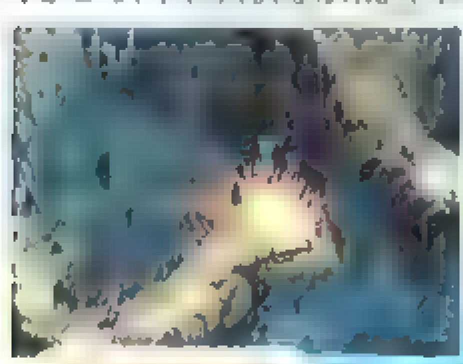
十六年後，隋煬帝時代，男主角陳靖仇奉師父之命，踏上尋找傳說中九樣中的上古神器之旅。陳靖仇是陳國後裔，在[illegible]時代隋朝四處搜捕陳國遺族時，他的師父陳輔犧牲了自己的孫兒，冒險將陳靖仇替代救下[illegible]陳靖仇身上[illegible]之名，[illegible]十六年前[illegible]之靈[illegible]，[illegible]改換[illegible]式，[illegible]尋找傳說中能讓人獲得天下之九樣上古神器[illegible]代[illegible]、[illegible]鼎、[illegible]印[illegible]，[illegible]復[illegible]。

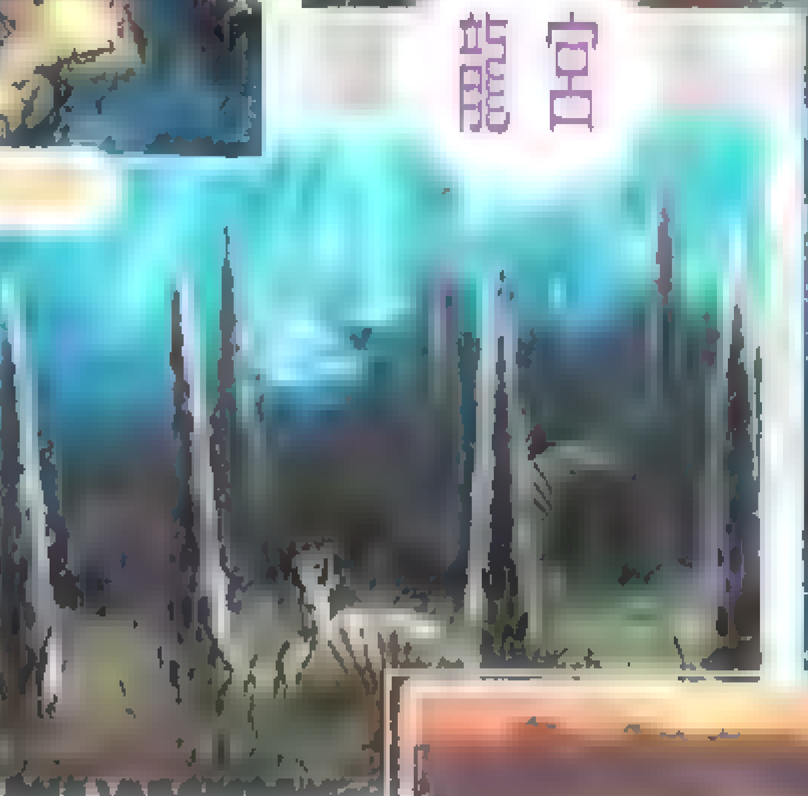


[illegible]武郡

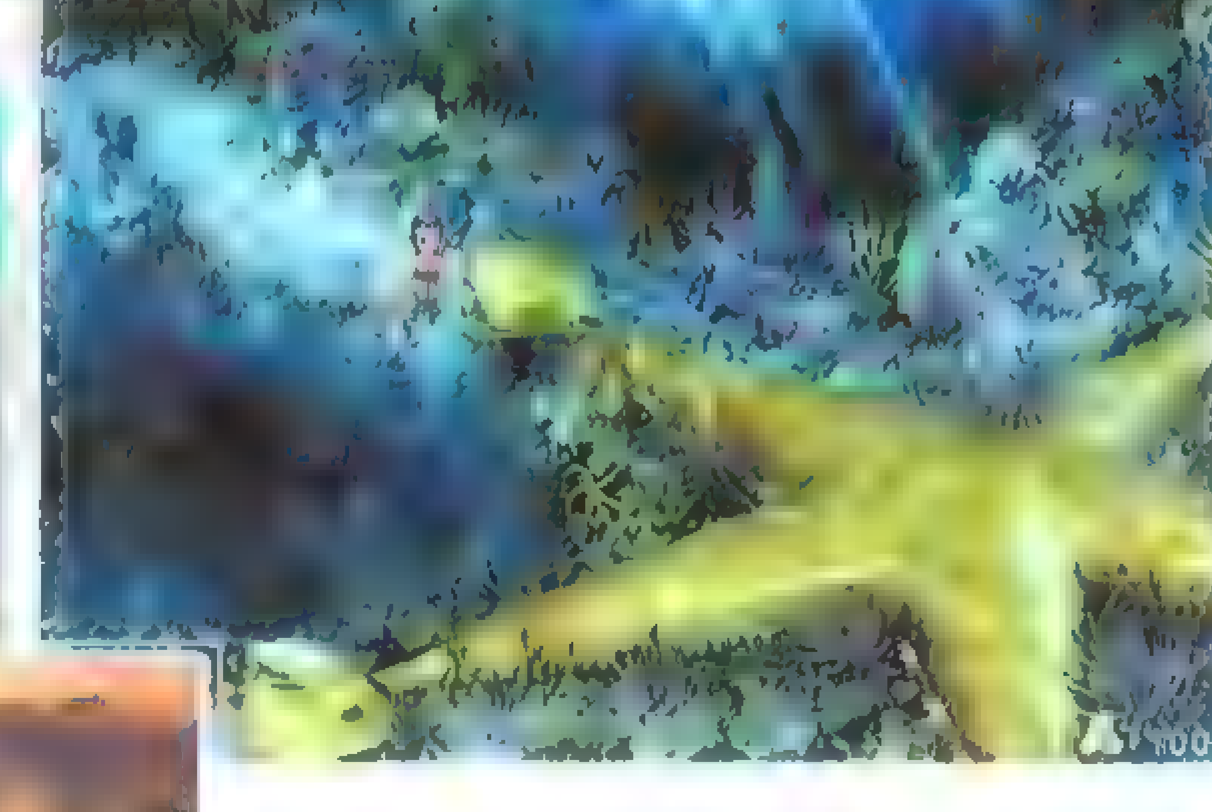
完全以中國世界為舞台

《天之痕》既是《軒轅劍參》的外傳，許多玩家們一定會好奇的問：它是不是也像《軒參》那樣，是一部橫跨了歐亞兩大陸的遊戲？答案是：《天之痕》的故事完全發生在大家所熟悉的中原大地之上，是一部完完全全中國風之RPG。由於《軒參》推出後，許多玩家來信反應，雖然如史詩一般跨越歐亞大陸的《軒參》，讓人激賞再三，但玩家還希望玩到一部擁有《軒參》的效果，但完全以中國為背景的中國RPG。Domo小組為回應玩家的這一股切期許，便將這次的故事，全部都設定在中國的土地上，並也交待了若干《軒參》原本在中國部分並未交待的部分。





龍宮



泰山山頂

月河洞

龍舟艦隊

隋末唐初是一個動盪但又波瀾萬丈之時代。《天之痕》中，玩家將可看見許多自己熟悉的歷史人物出現，並有歷代的《軒轅劍》之角色，適度穿插於故事間。此外，感情戲也在這一次的故事之中擔任了重要的比例，而且劇情上也延續了《軒轅劍》系列特有之上古神話色彩，及結合歷史時代的特色。相信只要您是過去喜歡《軒轅劍》系列的玩家，一定可以在這次的《天之痕》中，滿足地享受到一場值得回味再三的中國冒險旅程。

人物篇

張｜烈

【性　別】：男
【年　齡】：45～55之間
【身　高】：198
【武　器】：可摺疊之長棍、巨杵
【特　徵】：一臉落腮鬍，身材高大魁武
【習　慣】：作揖

北方突厥族出身，雄才大略，氣度非凡。父親是突厥部落族長，母親張氏則是父親擄來之漢人姑娘。後來父親被漢人出賣而死，母親帶他避居河西，他長大後，順利找到仇人並且手刃，並北返大漠，重振自己父親部族。張烈見南方中國的皇帝楊廣不恤民生，有心逐鹿神州，於是南下結交中原豪傑，並與李靖夫妻拜為結義兄弟。但因妻子拓跋月兒的部落此時發生災變，於是再北返大漠，協助拓跋族渡過難關。

小｜雪

【性　別】：女
【年　齡】：15～16
【身　高】：154
【武　器】：鋼環
【口頭禪】：嘩～～～～～～
好厲害哦！
我…我不是這一個意思
【特　徵】：氣質柔和，不太喜歡殺戮
【習　慣】：低著頭，雙手放在前面
問好時會禮貌地向人鞠躬
躲在主角（或拓跋玉兒）背後

白髮少女，身材十分嬌小，怕生害羞，但十分有禮貌、問好時會向人鞠躬。常常低頭或臉紅，像幾乎是要躲在主角和拓跋玉兒身後的樣子，一緊張時講話就會結結巴巴。衣著樸素，清新不施脂粉。和主角的關係，像是一對小兄妹。出身於北方貧窮破落小村中，白髮被當地村人認為是不祥的象徵，備受歧視。後來她村子被村人祭祀的河神所摧毀，村人把責任全歸咎於她，她因而被永遠逐出了自己故鄉。在無依無靠之下，陳靖仇邀她與自己一起旅行。

獨｜孤｜寧｜珂

【性　別】：女
【年　齡】：17～18
【身　高】：157
【武　器】：閃電攻擊
【種　族】：人類
【職　業】：隋煬帝之表外甥女，獨孤郡王之女兒

隋朝郡主。太后獨孤氏的外孫、隋煬帝之表甥女。

寧珂郡主雖出身於皇家，但對宇文拓之作法似乎十分不以為然，於是仰仗隋煬帝對她這個甥女的疼愛，以及自己郡主身份的方便，暗中不斷想法子偷偷協助陳靖仇一行人對抗宇文拓，讓宇文拓處處置身腹背受敵的狀態，十分頭痛。

宇｜文｜拓

【性　別】：男
【年　齡】：26～28之間
【身　高】：184
【武　器】：軒轅劍
【特　徵】：古銅色的頭髮，一黑一藍之雙眼
【習　慣】：用左手單手攻擊敵人，右手握住軒轅劍的劍把，吸收劍的力量
【種　族】：人類．崑崙鏡精靈
【職　業】：隋帝國太師

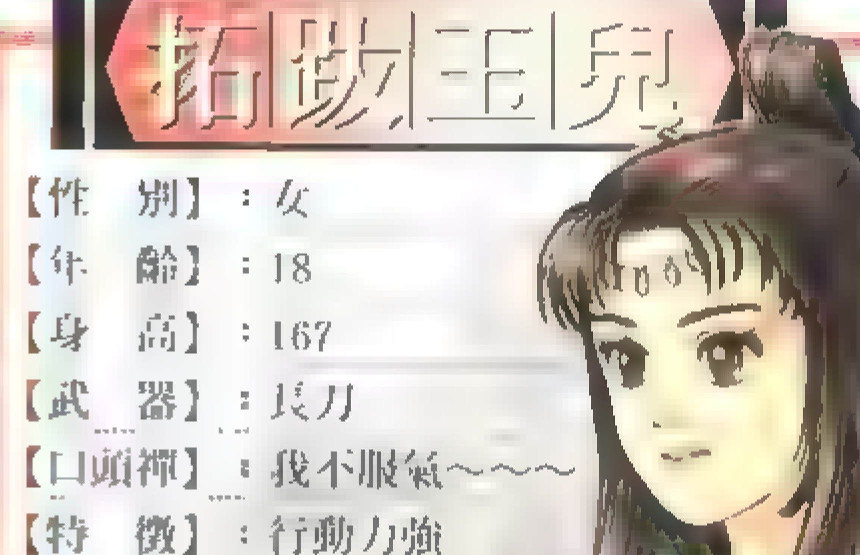
隋朝之鎮國太師，擁有藍黑雙瞳之「陰陽眼」及古銅色之髮。身上佩帶一把金色之上古神器軒轅劍，一人一劍在戰場上輕易即可摧毀萬千大軍，讓變民盜匪聞之色變，楊家全賴他得以繼續延續。宇文拓本是北朝（北周）皇室後裔，因國家被隋朝所篡，他自小流落於民間。幸好隋朝名將楊素發現了他，看出他的素質，就收他為徒，並讓自己師弟楊義臣收他為義子。楊素死後，宇文拓就擔負起繼續捍衛楊家天下的重責大任。

陳靖仇

【性　別】：男
【年　齡】：16～17
【身　高】：166
【武　器】：劍
【口頭禪】：爲什麼？
　　　　　　啊？是啊……
【特　徵】：氣質柔和，不太喜歡殺戮
【習　慣】：跟人講話時，用手撥
　　　　　　著頭髮 看見好風景，
　　　　　　展開雙手深呼吸抱著手臂，認真思考

遊戲主角，陳朝後裔。個性溫和、喜愛平靜生活的少年。性格有些生澀，被稱讚時會摸頭害羞而笑。喜歡抬頭看著遠方的天空和美景，若有所思、陶醉其間。對所有的人都十分友善，衣衫有輕柔飄逸的效果。把拓跋玉兒當成伙伴，小雪當成妹妹。隋朝（北朝）滅了南朝（陳朝）之後，隋文帝楊堅大肆屠殺陳氏遺族，忠臣陳輔冒死將尚在襁褓中的主角救出，並以「靖北虜，復國仇」爲他命名，將所有的復國重任，全都寄託於他身上。但長大後的陳靖仇卻個性溫柔，只喜歡詩詞與音樂，非常討厭殺戮，一心只想過著與世無爭的平靜生活。但爲了報答師父的救命和養育大恩，他還是硬著頭皮、半敷衍地學習著武功和道術。

拓跋玉兒



【性　別】：女
【年　齡】：18
【身　高】：167
【武　器】：長刀
【口頭禪】：我不服氣～～～
【特　徵】：行動力強
【習　慣】：爬到樹上彈琵琶
　　　　　　叉著手臂
　　　　　　想事情時撥弄頭髮
　　　　　　生氣時，用刀柄擊地

胡人打扮，額頭上掛著圓玉型的飾物。長髮茂密，光可鑑人。非常富行動力，生氣時會用長刀柄用力擊地。和主角的關係，初期像姊弟，後期像情侶。北方胡人出身，善使長刀，冷靜聰敏，行事俐落，十分信任自己的能力，有時流於太過於自我，常忽略旁人感受。拓跋玉兒本是拓跋部落（鮮卑）遺民，世世代代保護拓跋族之神器「神農鼎」。年幼的她有一次隨族人外出遊牧時，留守的部落遭隋煬帝爲了凸顯天威而發兵侵略襲擊，父母慘死，神鼎也因而被奪。拓跋玉兒自此對隋人產生極深之敵意，苦苦懇求她的姊夫張烈教她武藝，日日勤練，打算伺機偷偷南下找回神鼎，並替父母復仇。

怪物篇

河神鮫精

修練千年的河底怪鮫魚，能幻化成人形，因小有道行就佔地為王欺壓百姓；而一嘴利牙可以撕開堅石硬鐵，極其可怕；只因方圓百里之內沒人能收服得了他。

奢比

在大人國的北方黑齒谷處，有一人面獸身、犬耳的神怪，其兩耳還垂飾著一青蛇；傳言是肝榆之尸。

魔劍客

從魔界來的人，其劍術非常高超並不在劍仙之下。

奧汀科技在九月份推出了讓玩家[illegible]的『幻[illegible]』，上市之後果然銷售長紅，獲得玩家們一致[illegible]另一款大作—『墮落天使』也讓玩家們引頸期盼了好久[illegible]皮蛋妹深入墮落[illegible]打探的消息：『墮落天使』預定在今[illegible]冬天上市[illegible]！多準瞧我們的報導喔！

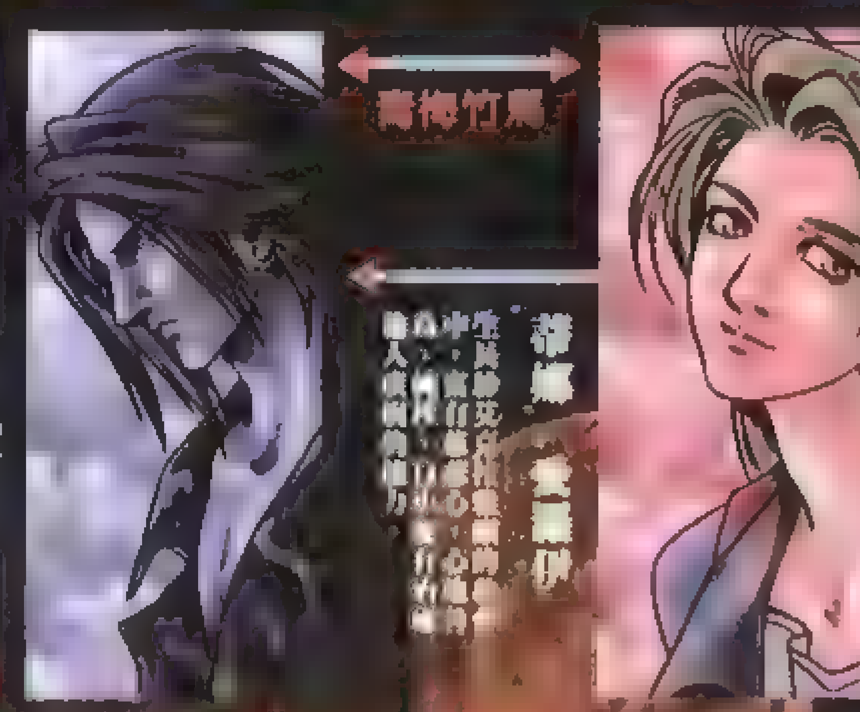
在前期，小女子為您介紹了三名重要的主角，而這一次！皮蛋妹挖到了更多的內幕呢！除了將遊戲中重要的角色全部介紹給您[illegible]更多有[illegible]墮落天使的秘辛喔[illegible]大眼睛仔細看吧。

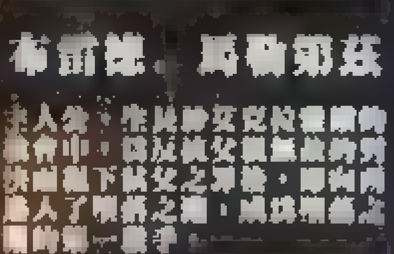
浪人西爾法，有名的美男子，據說他的能力不在黑暗之眼布雷德之下

只對金錢與血腥有興趣的冷酷殺手

CHARACTER

墮落天使人物關係大公開！



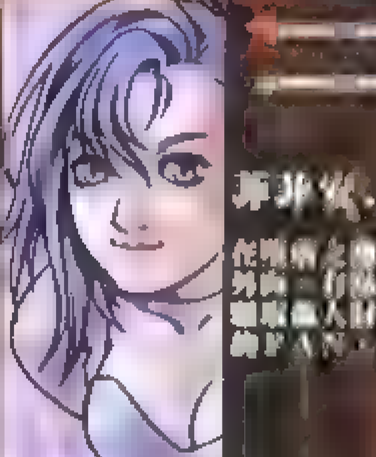


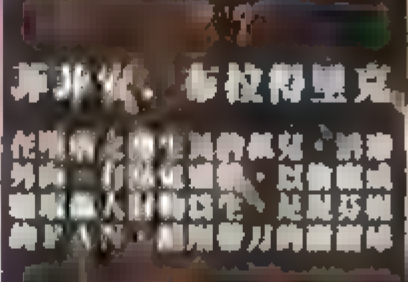
布雷德．馬勒第茲

巴爾神父

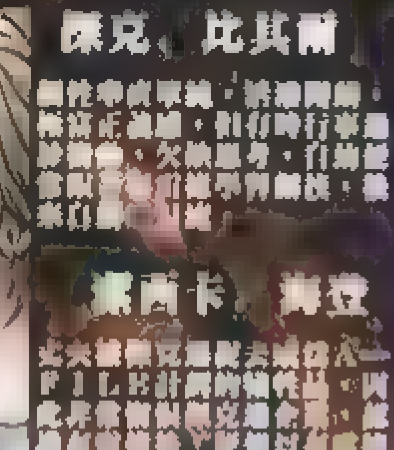
友人

克拉倫斯



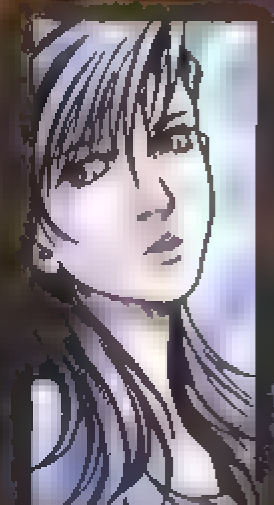


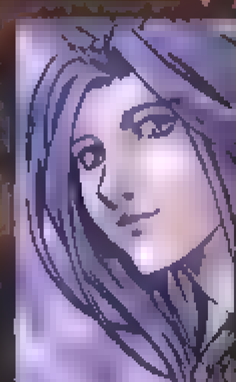
布拉得里克

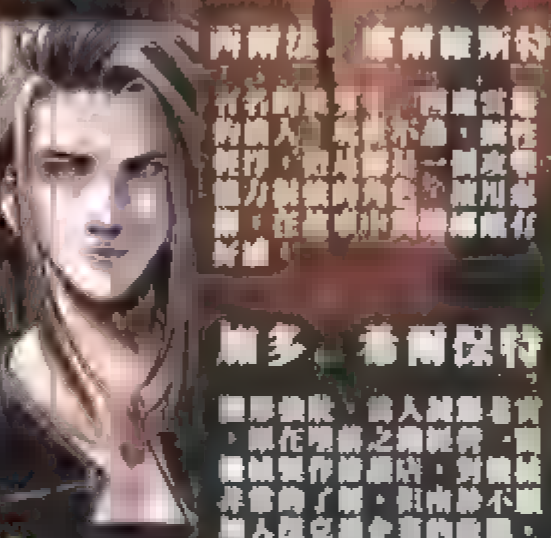


傑克．比其爾

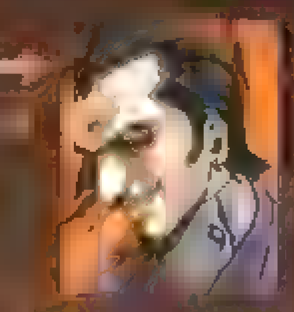
海登







加多．希爾保特



李斯特

塔克．艾格伯特

傑克遜

Guardian Force II

幻[illegible]者典 II

上回皮蛋妹介紹了遊戲中的幻獸，獲得玩家們廣大的迴響，所以這回再央求研發小組，透露更多活在『墮落天使』世界中的幻獸，這一些幻獸不但外型酷，就連能力都十分的驚人喔！

異界的訪客 拉蒙—RAMMON

來自於異世界的神秘生命體，擁有任意穿越時空的能力，因此又被稱之爲「時空的旅行者」。背後有一對如鐮刀般銳利的雙翼，以及六支巨大的勾爪，並且傳說其體內存在著擬似黑洞的能量，也許正是他[illegible]穿梭時空的動力來源。

北歐主神 奧汀—ODIN

Odin是北歐愛瑟神族（Aesir）的主神，祂是掌管勝利、詩歌、智慧和死亡之神，祂身著鎧甲，肩披深灰的斗篷，斗篷上鑲著咒文（Runes），深炯有神的[illegible]的神祕，手中拿著由世界之樹的樹枝所[illegible]，當Odin擲出時便會成爲劃破天際的[illegible]的目標，都絕對命中！

交通工具：

當主角布雷德遊走在大陸上，當然需要許多的交通工具，才可以暢行無阻，在這裡，皮蛋妹將爲您公佈一些布雷德會使用的交通工具。

一[illegible] — JK5000

廂形旅行用車，前輪較後輪小，是墮落之淵中隨處可見的交通工具，可乘坐的人數不多，也是傑克遜企業量產型的交通工具。

[illegible] STAR-01

傑克遜企業商社車展時所展示的新型旅行車，不論在外型及機能上，都非常令人滿意，行駛速度快，是一款尚未量產的車種，最多可乘載10個人喔！

About Game遊戲

在這一期的介紹中，讓我們來深入的瞭解墮落天使到底是一款什麼樣的遊戲！

戰鬥

遊戲中的戰鬥畫面將會有驚人的演出，別於一般2D遊戲的是，不但戰鬥視點會有四種變化，而人物攻擊也會拉近距離，使攻擊畫面更具魄力。

在戰鬥指令欄中，分別有攻擊、DNA（或魔法）、交涉、道具、撤退，隨著指令的選擇，有箭頭的指令將會有子指令欄出現。

交涉

戰鬥中可和敵方進行對話交談，依敵方的情緒反應將會有不同的結果，交涉成功即可取得該角色的DNA，反之交涉失敗將會被敵人痛擊，而敵方也會有生氣、高興、恐懼、感興趣四種反應，而所得結果依敵方角色會有不同。

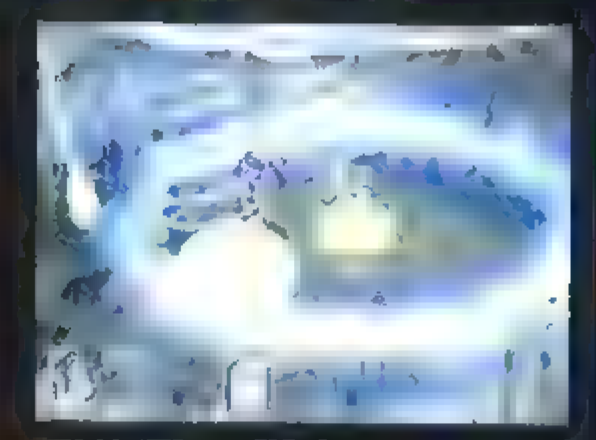
魔法

在遊戲中也會有許多驚心動魄的魔法供玩家使用，而在墮落天使中，不但有魔法，角色還可以從敵方身上取得DNA加以融合，成為DNA POWER，外掛在角色身上，產生不同於魔法的新能力，當CRITICAL軸集滿時，角色可以發動華麗的必殺技。

DNA系統

不同於其它遊戲的DNA系統，將使墮落天使的戰鬥更為豐富，在戰鬥中如果順利取得敵方角色的DNA，將可帶到醫院融合產生新的能力，這項能力可以外掛在不同的角色上，每一個外掛DNA都會有不只一種能力去供玩家修練，使用DNA能力的畫面，不同於一般的魔法，將會有不適合做這項手術的角色出現。

尾語



看完本期皮蛋妹為您所作的報導，您是否對「墮落天使」有更高度的期待咧？

就讓也想成為天使的皮蛋妹與您一同等待遊戲上市吧！喔！對了！奧汀的～「拉經理」可別忘了送我一套唷！

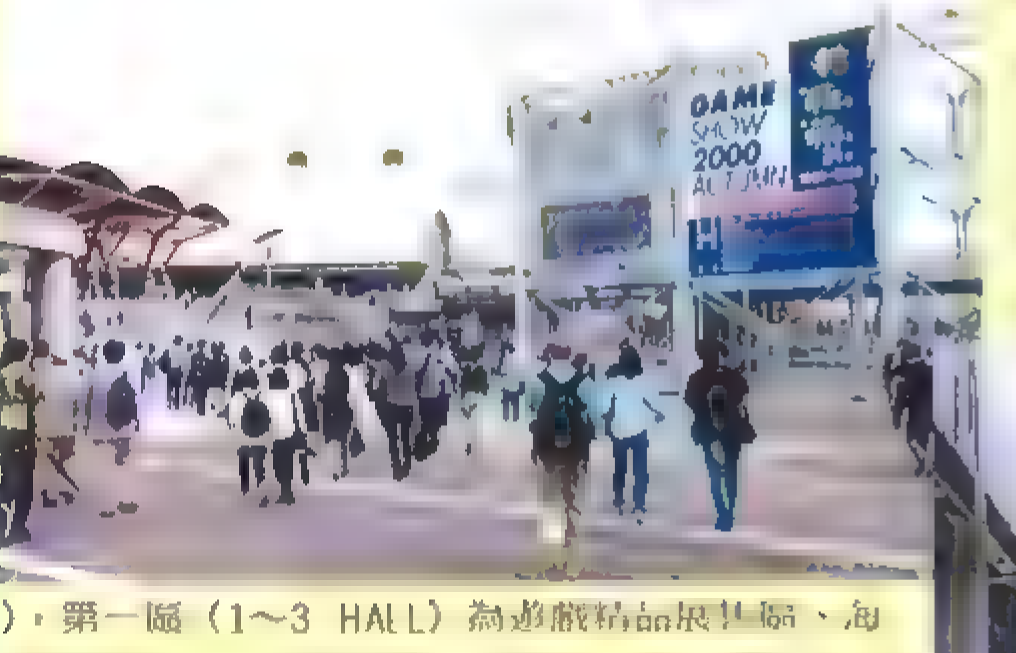
2000年秋季日本東京電玩展

TGS2000現場報導

入場費用：		
一般（中學生以上）	當天購買	1200日圓
	預定	1000日圓
小學生以下		免費
特別優待券		500日圓

Serena

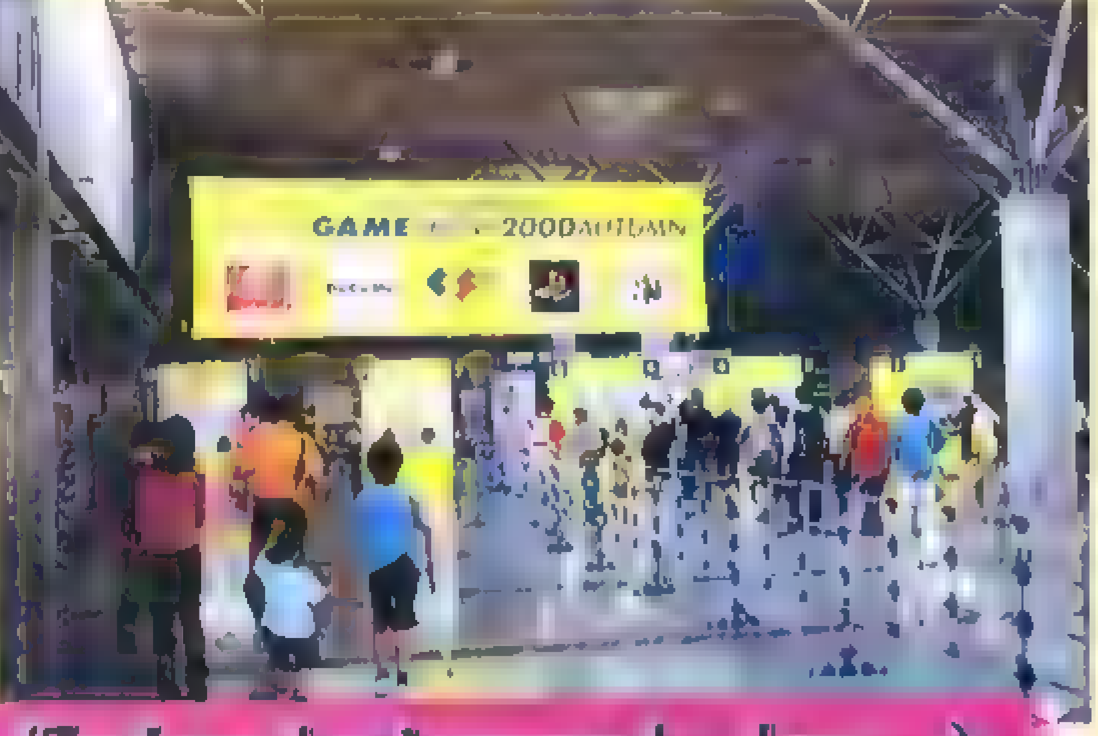
2000年亞洲最大的電玩遊戲展覽－日本東京電玩展，再度在千葉幕張メッセ展出了！這次的展覽會場，共分為三大區（8個HALL



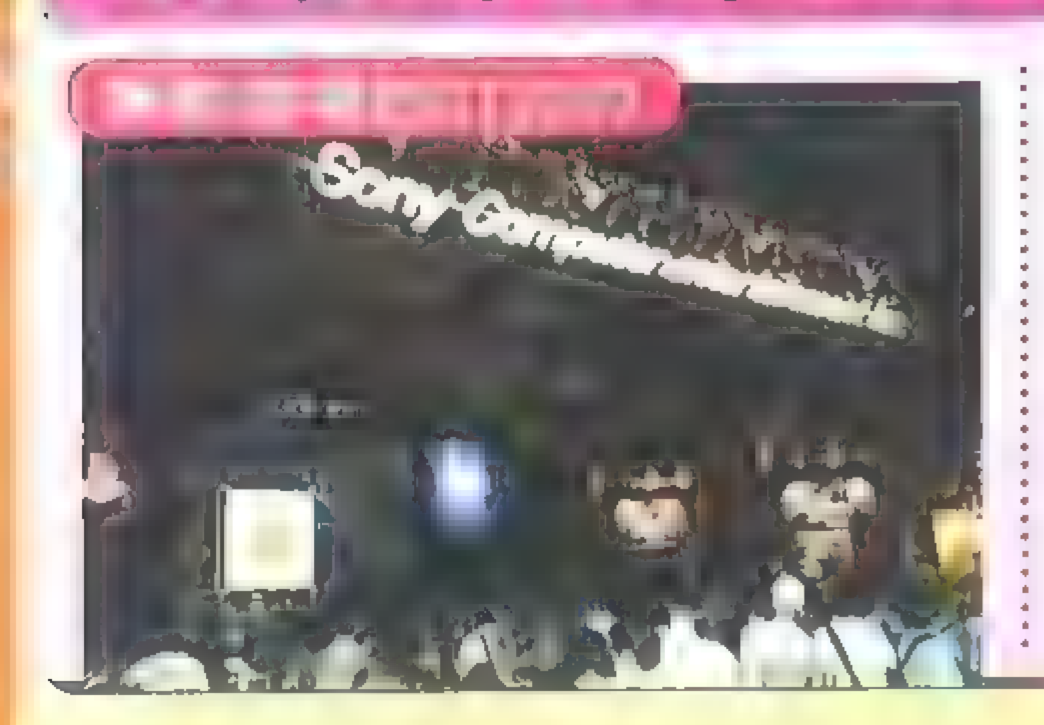
），第一區（1～3 HALL）為遊戲精品展售區、海外展示區、一般展示區、飲食區；第二區（4～6 HALL）為一般展示區、網路遊戲展示區、PC GAME展示區、遊戲學校展示區、特殊遊戲展示區。第三區（7～8 HALL）則是事件展示區、飲食區、兒童區。和上屆展覽相同的是，精品展售區和兒童區同樣是被安排在會場兩端。

這次2000年秋季展的展出日期為9月22日至24日，其中第一天9月22日為記者及業界廠商參觀日，三天的參觀時間均為早上10:00至下午17:00。主辦單位仍慣例為一個CESA協會，參展廠商為63家，較去年同期少了11家，不知是否是因為前一天（21日）為38屆Amusement Machine Show的關係，促使不少大型電玩廠商轉移展覽場地，也使得筆者多了一場展覽可看，算是意外的收穫。

這次的東京電玩展，因為少了SEGA、SQUARE、SNK幾家大工級廠商參展，所以會場的焦點自然便落在由SCE所領軍的PS2攤位上啦！



SCE(Sony Computer Entertainment Inc.)



讓眾玩家望穿秋水的賽車遊戲「GT2000」，這次終於在會場上公開了最新的畫面和試玩機台，由攤位上試玩者大排長龍的盛況來看，不難看出這款賽車遊戲受歡迎的程度。

這次公佈的PS2版「GT2000」擁有下列幾項特點：

1. 利用PS2的強大運算機能，模擬出駕駛房車時的真實物理特性。

2.與動畫同等級的遊戲畫面，真實的車體環境反射、排氣管排出熱氣時的熱空對流特效等。

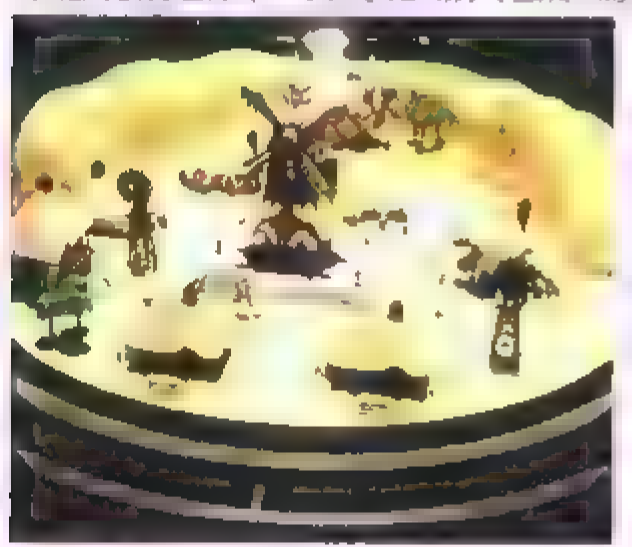
3.收錄了市面上可見到的150輛賽車，車體模型的精密度亦為前作的十倍以上。

4.加入了氣候的概念，也就是說，在不同的氣候下，玩家將會體驗到不同的駕駛樂趣。

5.對應USB力回饋方向盤。這款由羅技（LogiTech）開發，代號GT Force的力回饋方向盤，在會場也有試玩展出，這款方向盤最大的特色是附了腳踏的油門和煞車，用它來玩「GT2000」的確相當夠，敖喔！

Dark Cloud

這是SCE專為PS2開發的首款RPG大作，其PS2的強大機能所賜，「Dark Cloud」有著相當誇張的畫面表現，而在會場所展示的DEMO中，有段微風吹拂水面，掀起陣陣漣漪的畫面，看得在場人士是驚嘆不已呢！



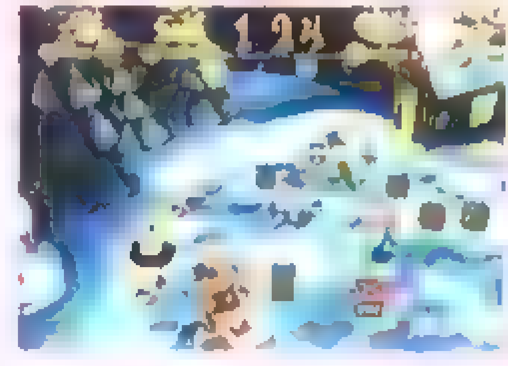
這款遊戲的另個賣點，是讓玩家能自由製作遊戲世界中的「街」。藉著所收集的世界石配置位置的不同，遊戲中的「街」也會有完全不同的變化。PS2從發售至今，一直沒有一款夠份量的RPG大作，難怪這次SCE要大力宣傳這款「Dark Cloud」了。

Blood

這是一款利用PS2的DVD大容量特性所製作出的驚悚AVG遊戲。主角是一位將要考大學的高校生，碰上了狩獵「翼手」（也就是吸血鬼）的少女小夜後，所連帶發生的一連串故事。

拜DVD的大容量所賜，遊戲中動畫的質與量與PS版相較之下都有相當大幅度的提昇。附帶一提，Blood的製作群卡司相當堅強，包括了「攻殼機動隊」的押井守、著名插畫家寺田克也、日本動畫界名人中村一悟等人，讓人不禁期待能早日體驗到這款風格獨特的遊戲呢！

另外如元氣的「首都高ZERO」在會場也有相當的人氣！這款賽車遊戲在DC上已經發行到2代了，玩家在遊戲中駕駛著自己的愛車，奔馳在午夜的東京環快道路上，以打敗所有飆車族，得到「首都高最速之神」的稱號為目標。會場中所展示的最新PS2版本和DC版實際上差異不大，不過看得出來畫面更加細緻，光影效果也比DC版更好。



「袋狼大亂鬥」雖然主角一樣是袋狼，不過這並不是「袋狼大進擊」的後續作品，而是一款玩法類似「任天堂大亂鬥」的四人對戰動作遊戲。

「SKY GUNNER」SCEI製作的空戰遊戲，是一款以追求單純射擊快感，讓玩家能重新體驗空中戰鬥為目的的遊戲，會場並沒有試玩機台，不過從DEMO的畫面和系統看來，應該是款相當值得期待的作品。

CAPCOM

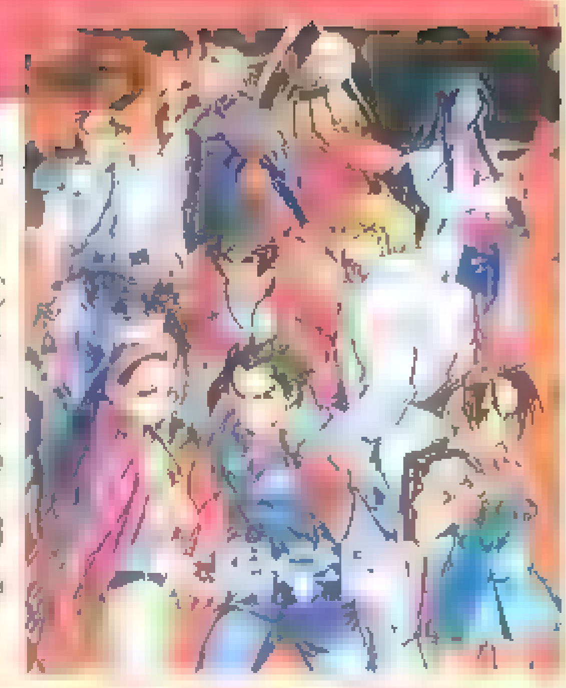
金城武製作的鬼武者

格鬥遊戲大廠Capcom這次在TGS2000中主推的大作「鬼武者」，在會場上也造成了相當的轟動，試玩台的人氣超旺，只能以爆滿來形容！這款遊戲是由金城武協力製作，甚至遊戲中的主角「明智左馬介」長相都酷似大帥哥金城武呢！

「鬼武者」是款類似「惡靈古堡」的動作解謎遊戲，玩家必須在紛亂的戰國時代中，對抗挑起戰亂的幻魔。不過因為製作小組最後想把遊戲中的動作成分加重，讓玩家在斬殺敵人時能獲得更多的樂趣享受，所以導致遊戲發售日期一延再延，看來喜歡「鬼武者」的玩家得要再等等囉！

燃燒吧！私立格鬥學園

雖然這次TGS2000中少了SEGA參展，讓DC聲勢減弱不少，不過會場上還是能見到DC的蹤影，像是這款「燃燒吧！私立格鬥學園」便是由PS移植至DC的格鬥遊戲。藉由DC的強大硬體性能，DC版的「燃燒吧！私立格鬥學園」畫面有著相當大幅度的進化！當然，DC版本不但保有PS版的人物，更多新角色，各種爆笑的雙人協力技也依然健在，甚至在新增的一對一戰鬥模式中，還有更誇張的二人協力技喔！



Capcom [illegible] 2000

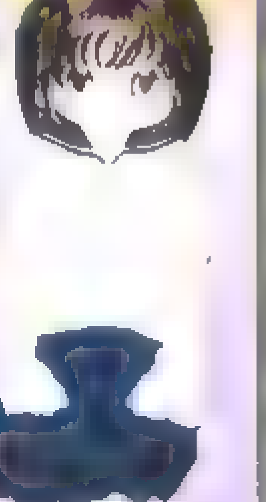
將會在DC上發表，被譽為格鬥遊戲夢幻組合的超大作，從會場中不斷排著長長的人龍等著試玩，就可以看出這款遊戲的超人氣！這款遊戲可說集合了格鬥遊戲界兩大巨頭SNK和Capcom的知名人物，讓玩家終於可以實現各路大戰不知火舞的夢幻對決囉！不過這款遊戲仍然是以Street Fighter II為基礎系統，所以在操作上，只有習慣格鬥遊戲的高手級玩家才能盡情發揮實力喔…順帶一提，在會場中製作小組也宣佈了「Capcom VS SNK 2」將開始製作，讓我們一起期待2代的發售日的到來吧！

SAMMY

贖罪兵團X體驗版現場試玩

SAMMY這次在會場中主推「贖罪兵團X」，在會場發放的「贖罪兵團X」體驗版遊戲片，吸引了不少玩家排隊領取。

「贖罪兵團X」是由大型電玩機板NAOMI移植至DC的2D格鬥遊戲，這款遊戲堪稱目前市面上最高等級的2D格鬥遊戲，畫面特效華麗無比，開發公司更稱遊戲中格鬥人物總共使用超過7500張的動畫，使得人物動作超順暢，讓人眼睛一亮，因為NAOMI機板很少被用來開發2D遊戲，因此這款遊戲也成了宣示NAOMI實力的最佳樣品。



KONAMI

這次KONAMI在會場展出的遊戲共有三十幾款，場面甚是壯觀。KONAMI這次在TGS2000中仍以PS遊戲為大宗，如幻想水滸外傳、實況野球2000開幕版等，不過最令人感興趣的應該還是PS2的「特攻神諜2～自由之子」。

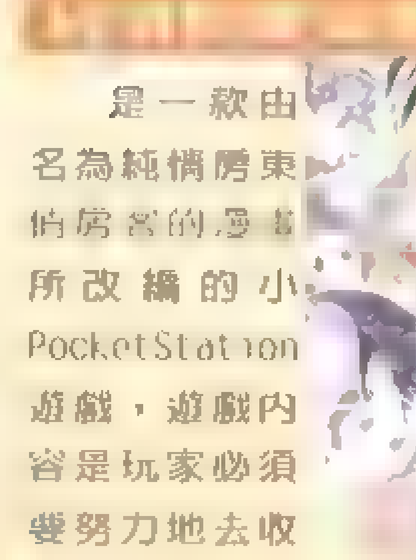
[illegible]

雖然「特攻神諜2」宣佈發售延期，不過同樣是由小島秀夫製作的「Z.O.E」已經確定會在明年二月發售。「Z.O.E」是款以機械人戰鬥為主體的動作遊戲，玩家駕駛名[illegible]人機械人進行戰鬥，而且還有許多各式情報及各種精心設計的謎題，非常有趣。

遊戲的幕後製作小組說出來更是嚇死人。遊戲製作人由開發「特攻神諜」的王牌製作人小島秀夫擔任；製作執行總監為「純愛手札」的岡村憲明；機械設定則由擔任「特攻神諜」美術總監的新川洋司操刀；人物設定由「機動新世紀Gundam X」的西村誠芳設計，卡司超堅強。

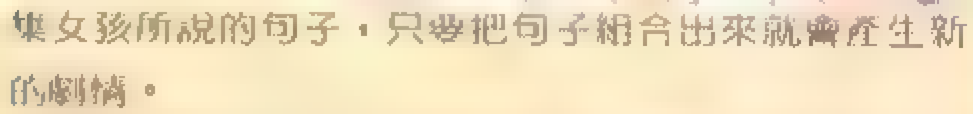
「Z.O.E」也宣佈了會在發售的遊戲中附上「特攻神諜2」的體驗版，諷刺的是，這卻成了「Z.O.E」最吸引人的賣點，看來「特攻神諜2」的魅力真是無人可擋啊。

[illegible]



是一款由名為純情房東俏房客的漫畫所改編的小PocketStation遊戲，遊戲內容是玩家必須要努力地去收集女孩所說的句子，只要把句子組合出來就會產生新的劇情。

收集句子的方法共有三種，一種是在小PocketStation上跟女孩猜拳，可以獲得不同程度的句子；第二種是將各種家電遙控器對著小PS發出信號，小PS接收到後就會變成句子了。第三種則是跟朋友交換。



KOEI

[illegible]

這款PS2戰略遊戲的續作，將遊戲舞台從戰亂的日本戰國移到了古中國的三國時期，遊戲中將會有七十名玩家熟悉的武將登場。雖說「決戰II」的故事背景是以三國為基礎，不過整個背景故事卻都是原創的，故事由劉備的戀人貂嬋被曹操搶走開始（有點不倫不類？），玩家扮演的劉備必須依靠著人才的優勢，來對抗曹操的百萬大軍，或是反過來扮演曹操這個角色。

如果玩家看過「決戰」畫面中百人大對決的場面，一定會被這樣壯闊的氣勢嚇得吐出舌頭吧？不過，「決戰II」能夠同時進行戰鬥的士兵竟是前作的五倍，也就是說，在「決戰二」中，玩家將會看到五百名士兵大混戰的盛況了。會場中有段孔明使出龍捲風攻擊，剎時間將數百人捲入雲端的遊戲畫面，看得在場人士是目瞪口呆呢！

「賽馬大亨4」和「美少女學園」

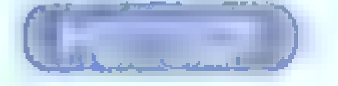
KOEI在會場上也展出了另一招牌作「賽馬大亨4」和「美少女學園」等軟體，雖然賽馬遊戲在台灣市場不大，不過在日本卻擁有不錯的人氣，甚至曾一度被譽稱為「國民遊戲」呢（這裡可不是指勇者鬥惡龍喔！）。另外還有一款以三國為背景的PC網路遊戲，叫「KINGWARS」，雖然會場公佈的資料不多，不過有趣的是，雖然遊戲以三國為背景，卻出現了織田信長等著名的日本武將，更誇張的是武器表中竟有M66自動步槍這種怪異武器…？

NAMCO

時空幻境—永恆傳奇

「時空幻境」續作，NAMCO的招牌RPG，終於要在11月底在PS上發售了，會場也擺放了不少試玩台，讓玩家能早一步體驗這款名作。不過NAMCO這次在會場中把「永恆傳奇」的宣傳重點擺在二位女主角的聲優上，倒是頗耐人尋味。會場有個奇怪的展示電腦，只要你按下遊戲中的角色，電腦就會發出一段由聲優配音的對話，還有趣的。在

旁的精品區中，也有不少相關的電玩精品供玩家選擇。



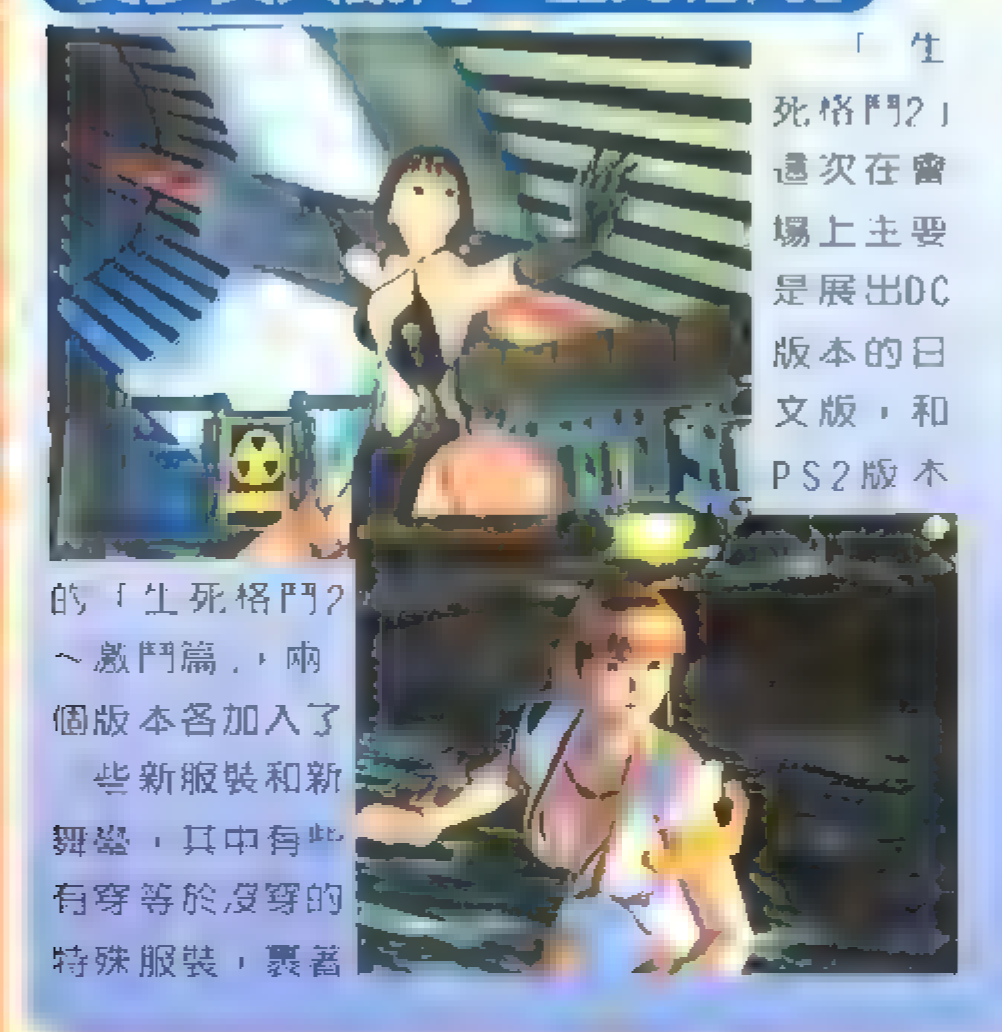
這款原本名為「GP500」，目前正式定名為「MOTOGP」的重型機車競速遊戲，是以真實的「FIM路跑世界選手錦標賽」為主軸，並收錄真實選手資料為賣點。

遊戲將包含人型電玩模式、時間競速模式、VS對戰模式…等，並收錄法國、日本、西班牙等地的真實賽道，賽道的跑道、路面、觀眾席、看板都將依照真實場地設計，並擁有相當真實的物理操作性，在筆者試跑了日本的鈴鹿賽道後，發現這款PS2的競速遊戲畫面實在是真實無比，讓人忍不住想一玩再玩。另外在試玩機台旁亦展出了由HORI製作的專用手把。

附帶一提，NAMCO在會場中，公佈了一款PS2的3D模擬射擊遊戲，當影片開頭出現「THE AC PROJECT」的文字時，筆者心想難道就是NAMCO的招牌3D模擬射擊遊戲「空戰奇兵」系列的最新作？雖然影片播完之後，NAMCO並沒有公佈遊戲的真正細節，不過這款神秘的3D射擊遊戲看起來仍值得期待。

TECMO

美少女大亂鬥—生死格鬥2



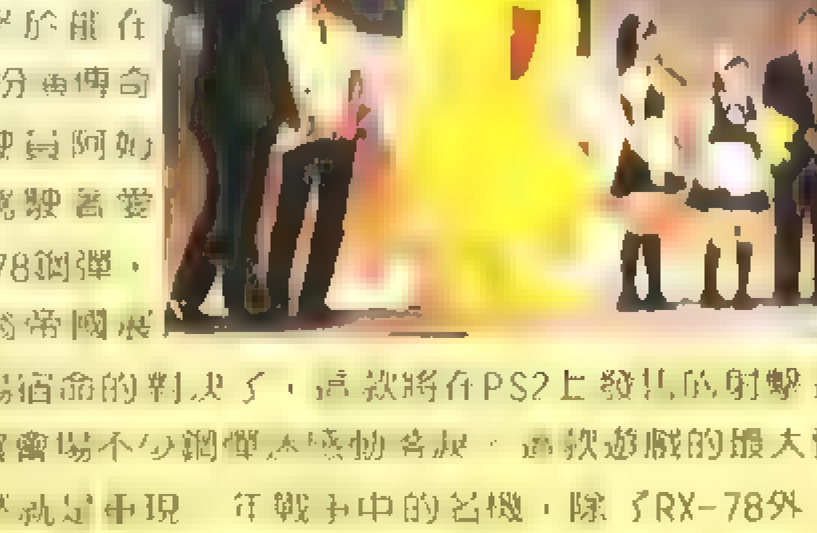
「生死格鬥2」這次在會場上主要是展出DC版本的日文版，和PS2版本的「生死格鬥2～激鬥篇」，兩個版本各加入了一些新服裝和新舞臺，其中有些有穿等於沒穿的特殊服裝，襯著眾美女皮膚剛勇的身材，看得在場人士是鼻血狂流，一發不可收拾。

UNISON

是一款音樂跳舞的遊戲，遊戲中玩家必須扮演培養一個少女明星團體，將她們訓練成為一個全國知名的少女舞蹈團體。

TAITO

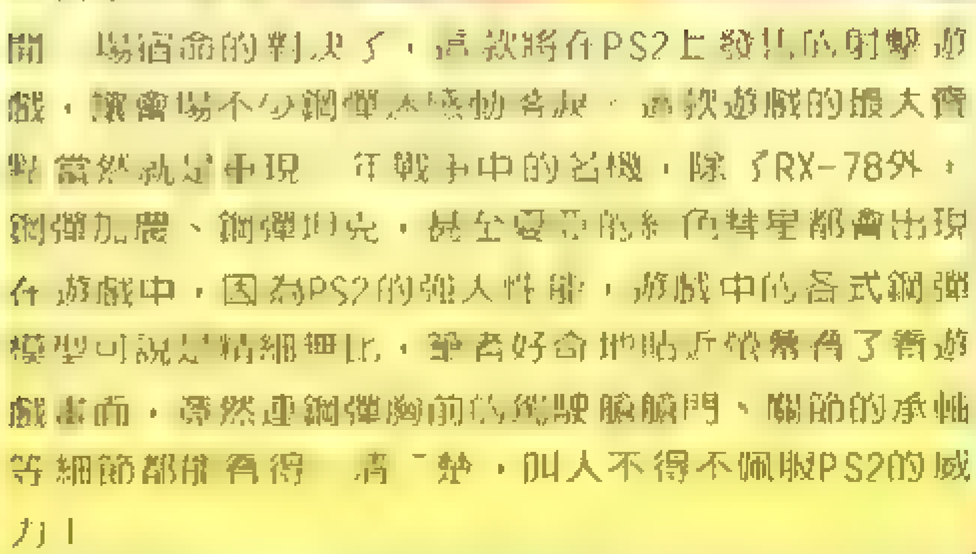
是一款玩家必須要開著挖土機到處去執行工作的遊戲，從常見的挖土、搬運重物工作，到奇怪的盛巨型咖哩飯、撈海龜等任務都會在遊戲中出現。這款遊戲從大型電玩改為PS版後，也另外販售其專用的雙搖桿控制盤。



BANDAI

BANDAI這次卯足了勁宣傳將於12月發售的掌上型遊樂器「彩色天鵝（WonderSwan Color）」，整個WonderSwan館裡，擺了一大堆附有大耳機的WonderSwan試玩機，這次的彩色機種因為加入了USB端子，所以將能接續在PS2、PC、甚至是次世代的行動電話上。在史克威爾宣佈成為其支援廠商後，「彩色天鵝」的聲勢更是扶搖直上，會場上BANDAI的電視牆一直不停播放著歷代的太空戰士系列畫面，或許就是想藉著12月跟隨彩色天鵝（純白機種）一起發售的「太空戰士一代WS版」，將WS的銷售量拉至最高峰吧！

在經過20年的等待後，玩家終於能在PS2上扮演傳奇的駕駛員阿姆羅，駕駛著愛機RX-78鋼彈，和吉翁帝國展開一場宿命的對決了，這款將在PS2上發售的射擊遊戲，讓當場不少鋼彈迷感動萬分。這款遊戲的最大賣點當然就是重現一年戰爭中的名機，除了RX-78外，鋼彈加農、鋼彈坦克，甚至夏亞的紅色彗星都會出現在遊戲中，因為PS2的強大性能，遊戲中的各式鋼彈模型可說是精細無比，筆者好奇地貼近螢幕看了看遊戲畫面，竟然連鋼彈胸前的駕駛艙艙門、關節的承軸等細節都能看得一清二楚，叫人不得不佩服PS2的威力！



COSPLAY

不知道是從什麼時候開始的，COSPLAY已經漸漸地成為東京電玩展的重頭戲，參觀展覽除了可得到最新遊戲資訊之外，還可以看到許多真人角色扮演，由於扮演遊戲或漫畫中角色的COSPLAYER可以免付費進入，並可以使用大會特別為他們所設置的更衣室，久而久之，東京電玩展的

COSPLAY秀已成了另項非看不可的精彩活動。

第38回 AM大型電玩展 探訪報導

◆李永治

第38回アミューズメントマシンショー
38th AMUSEMENT MACHINE SHOW

- **日期**：9月21日（特別招待日）、22日（商談日）
  23日（一般公開日）
- **時間**：10:00～17:00（23日只至16:00）
- **地點**：東京國際展示場
  （ビッグサイト、東4、5、6 HALL）
- **主辦**：（社）日本アミューズメントマシン工業協會（JAMMA）全日本遊園設施協會（JAPFA）
- **協辦**：通商產業省、郵政省、
  （財）自由時間デザイン協會、日本經濟新聞社
- **一般公開日入場費用**：中學生以上1000圓；
  小學生以下、60歲以上免費入場
- **相關網址**：http://www.jamma.or.jp/am show/

或許國內的大部份讀者們都知道東京電玩展（Tokyo Game Show），但聽過Amusement Machine Show（以下簡稱AM大型電玩展）的人可就不多了吧！這是一個以遊樂場所擺放的投幣式大型電玩為主的展覽，會場分為大型電玩區（Arcade zone）、親子娛樂區（Family zone）、電玩贈品區（Giveaway zone）、相關區（Related zone）及出版區（Publishing zone）等五個區域，除了一般我們較熟悉的SEGA、TAITO、KONAMI等大型電玩廠商的最新機種展示之外，同時也有不少夾娃娃機之類的PRIZE CATCHER、代幣遊戲機（也就是台灣俗稱的賭博機台）、遊樂設施、夾娃娃機用的電玩贈品等各類與遊樂場相關的產品。

為了符合本刊的性質，筆者僅就較吸引人注意的大型電玩來報導，也順便介紹一些較特別的產品給讀者瞧瞧。

特別報導

各家廠商及產品

CAPCOM

以『快打旋風』系列穩居格鬥大老的CAPCOM，在現場依舊以格鬥遊戲為主題，只見一大堆群眾前仆後繼地在眾多對戰機台上奮戰，令筆者躍躍欲試；不過由於此次前來的採訪任務，便只好作罷

值得一提的，便是《CAPCON VS SNK MILLENIUM 2000》將角色分為級，選用時需耗費1～3點不等的點數，所以玩家可以利用所有的4點之點數，選擇京與龍等兩位主要角色，或是一位魔王級角色再加一個次要角色，甚至選擇人海戰術的四個次要角色，在組隊上具有更多的變化。另外遊戲提供CAPCOM及SNK兩種控制模式，讓玩家可以依自己的喜好來選擇

《CAPCON VS.SNK MILLENIUM 2000》是CAPCOM與另一家格鬥大王SNK合作的力作，網羅了格鬥名作『快打旋風』及『格鬥天王』中的主要角色，進行跨世紀的對戰。一般人認為由於該產品是由CAPCOM主導，所以玩慣SNK格鬥大王的玩家會有點不適應，但筆者認為整體方面還算不錯的

KONAMI

在遊戲界中頗具份量的Konami，在今年9月29日時在大陸上海設立了科樂美軟件（上海）有限公司，頗有一展雄圖之心。該公司近年所發展的音樂遊戲系列相當受歡迎，如搖滾DJ、DDR跳舞機等都是Konami的力作，而今年所展出的音樂遊戲機種類更加可觀，看來Konami在音樂遊戲機這個新興領域上已經穩佔龍頭地位了

《Para Para Paradise》是一種以近年來日本所流行的手舞Para Para Dance為題製作的音樂遊戲，玩家以雙手揮舞各種花樣並觸動前方的五個紅外線感應器，便可以像之前流行的DDR般跳出華麗的舞步。在會場上還有三人共舞的超大型機台，只見一群有素的舞群們在舞台上的機台上揮灑自如，看來這款機台在不久引進台灣後，應該會造成另一股熱潮吧！

《Dance ManiaX 2nd MIX》則是一款以手腳揮舞感應的音樂遊戲機，在四組各分上下的八個感應器中，玩家必須藉由四肢的擺動來感應它們。一般而言單人時只使用兩組感應器，不過也可以開啟秘密模式，讓你一個用四組感應器狂舞一番（類似DDR的八隻腳難度）

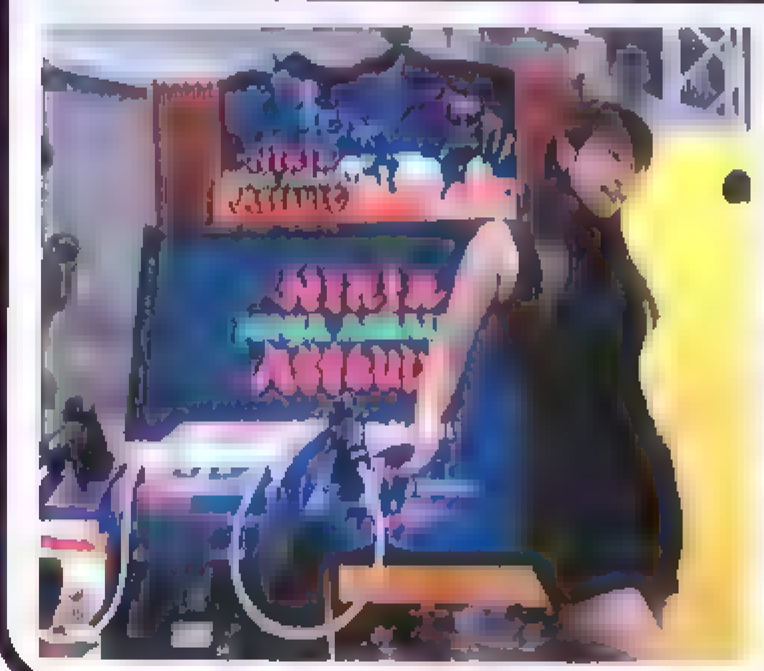
《Take your best shot》（暫稱）是一款模擬攝影師的大型電玩，玩家可以扮演攝影師，利用架上的高性能單眼相機拍下隨時發生的各種精彩畫面，至於效果如何，就得看個人功力囉！

《北斗の拳2 激鬥修羅の國》是一款令人熱血澎湃的格鬥遊戲，玩家必須用拳頭實際擊打週邊的六個標靶，以迅速準確的攻擊將敵人打倒。玩家除了在適當時機可使出漫畫中的著名必殺技解決敵人之外，還可以將兩台連線進行對戰或合作模式哦！痛快地與好友KO敵人吧！

NAMCO

光是現場眾多的和服小姐，就足以令人眼睛為之一亮了，而在偌大的東京電玩展，NAMCO也拿下了最漂亮的ShowGirl寶座，看來這次NAMCO打算用美女牌來吸引玩家注意。另外NAMCO在現場展出了「System PCB」主機板。該主機板與PS2有互通性，所以往後NAMCO的大型電玩將會可以輕易地移植到PS2上，看來NAMCO倒是挺支持PS2的。

NAMCO的攤位中最引人注意的，大概是「太鼓の達人」吧！這是一款利用敲打傳統的日本太鼓的方式進行的音樂遊戲，因為相當具有日本民俗風，所以現場吸引了不少人前來圍觀。



《NINJA ASSAULT》是款以戰國時代的忍者為主角的光線槍射擊遊戲，為了救出暴姬公主，玩家所扮演的紅蓮及群青必須打倒鬼骸王所率領的魔物軍團。畫面的品質相當不錯，但是忍者用槍總是有點怪怪的……

《Ridge Racer V Arcade Battle》是NAMCO最著名的賽車遊戲「實感賽車」系列的最新作，這次新增了GRANDPRIX MODE，有四個主要跑道及一個隱藏跑道，如果玩家能夠通過四條主要跑道的考驗，便可以挑戰隱藏跑道。由於這款是第一個以System PCB主機板製作的遊戲，所以在PS2上也將會很快地見到這款畫面精緻的賽車遊戲。

以著名殺手漫畫「Golgo13」為題材的射擊遊戲《Golgo13 奇跡の彈道》，讓玩家扮演眼神冷酷的國際殺手ゴルゴ13，執行各項狙擊任務；除了暗殺之外，玩家有時還得擊中某個細微的目標，或是狙擊戰車的砲塔中心等。遊戲所使用的狙擊槍可以調整倍率，讓狙擊精確度大幅提高。

TAITO

身為老牌的電玩廠商，這次的展覽自然也不能落人之後囉！雖然展出的機種不多，但有兩項倒是挺引人注目的：電車模擬類型是TAITO的著名系列之一，而《がんばれ運轉士》是當中最新的系列，《てんこもり2オンステージ》則是一款抓糖果的機器，由於現場免費試玩，所以當中的糖果就供人任意享用啦！

想必去過日本的讀者們，對日本的主要交通工具—電車都印象深刻吧！《がんばれ運轉士》便是模擬電車的運轉程序，遊戲中使用了江ノ島電鐵及伊予鐵道，玩家必須以正確穩定的方式控制電車，讓其在預定時間停靠在定點上；說起來容易，但實際上要準確地將門停靠在人潮前可不太容易，有時還有一些奇怪的狀況要注意，這也正是本款遊戲吸引人之處。

《てんこもり2オンステージ》則是以兩隻小手把來盛取糖果，並將它放在中央處的盤子上，時間到時盤子就會自行移動，將上面的糖果倒在後面打開的門上的承接盤，再划滑落至獎品出口。聽起來好像不難，其實這些地方有幾個可以動手腳的地方：第一是盤子的傾斜度（越傾斜能放的東西就越少）、第二是承接盤的凸出角度（越凸出則掉落得會越多）、第三是獎品門的開啟程度（越大掉得越多）。經此三個地方後，玩家還能拿到多少呢？那就得看店家的良心了。

SEGA

以衆多的大型電玩及DreamCast、Saturn等歷代遊樂主機等產品，在遊戲界中儼然是一方之霸。這次SEGA雖然沒參加東京電玩展，但卻來到了AM大型電玩展，所以來到東京的電玩迷們怎麼會放過這次機會呢！

相信有不少玩家對《Samba de Amigo》這款以響葫蘆來控制的音樂遊戲機印象深刻吧！以雙手各持一隻響葫蘆來拍打節奏，並隨螢幕指示移至六個定點，輕快的音樂節奏家上滑稽又逗趣的畫面，令這款遊戲表現得十分出色。這次SEGA趁勝追擊，推出了新版的《Samba de Amigo ver.2000》及同類型的打鈴鼓遊戲《シャカ、とタンバリン！》。

《Samba de Amigo ver.2000》除了加上新的搖擺模式（在兩個定點中迅速擺動）外，還收錄了日本名的輕節奏樂曲，還有雙人專用的對戰模式、合作模式等，讓遊戲增添了更多樂趣。

《シャカ、とタンバリン！》則是《Samba de Amigo》的姊妹作，除了將鈴鼓因應移動至定點外，再加上打節拍及搖擺的動作，可獲得與《Samba de Amigo》不同的樂趣，預定共有30個曲目可以讓你選擇，在日本預定十二月時上市。

值得一提的，SEGA在現場推出一款相當巨大的多人「推」娃娃機《スーパーグルグル ステーション》，外形看起來有點像迴轉壽司，而密封的迴轉台上擺著各種獎品，玩家可以坐在其周圍14座位前之任一定點，操作電動搖臂將迴轉中的獎品往前推，若能把獎推下去就可以得到獎品。

SAMMY

讀者或許不太熟悉這家公司，不過現場擺的夾娃娃機『ROUND SQUARE』倒是蠻醒目的。這款機台可以供六個人同時進行，玩家必須控制一個棒子，以左右擺動的方式將不停轉動的獎品『頂』到中心頂端的洞口，就可以獲得獎品。由於獎品本身就用容易滑開的圓筒裝著，再將加上接近中心處還特地凸出，所以實際上能得到獎品的不多。

JAPAN AMUSEMENT AGENCY

這家公司推出的《レコスタ》，算是一款投幣式的卡拉OK機台，不過有項最大的特點，便是可以讓玩家將自己所唱過的歌曲錄製在CD上！在錄下自己的聲音後，玩家還可以拍下自己的照片，讓聲音與影像結合為一，拿給親朋好友時還蠻炫的！

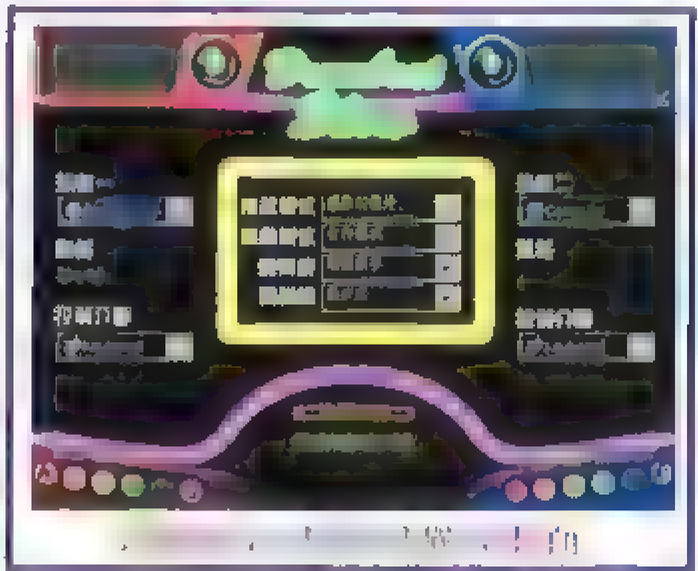
鼓惑人心 Drumbeat GAME

「將門獅子吼工作室」強襲追訪

／筵席

敲擊新潮流，降臨新世紀

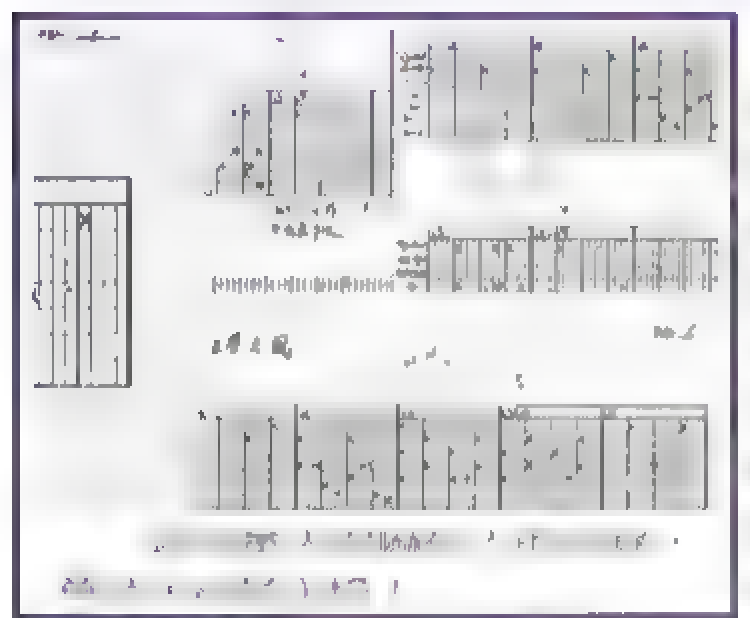
繼跳舞機DDR由國外遠渡重洋，並且在國內刮起一陣熱舞炫風，國內自製跳舞機紛紛出籠之後，另一波膾炙人「手」的音樂遊戲—打鼓機，又即將掀起另一股風潮。這款首度完全由國人自製，效能超越大型機台，為新新人類帶來了一款全新的音樂動作遊戲—「鼓惑人心」。當音樂響起，再加上震天動地的鼓聲，相信每個人[illegible]的腳趾頭都不禁會癢起來，想動動手腳，或是敲敲過"鼓"。這款專門以勁舞歌曲為主題的新遊戲，將盡全力地震撼心靈，考驗聽力，刺激全身每一吋的音樂細胞，欲罷不能地解放流竄在血液中的自然脈動。



在「鼓惑人心」的遊戲中，製作小組提供了多種遊

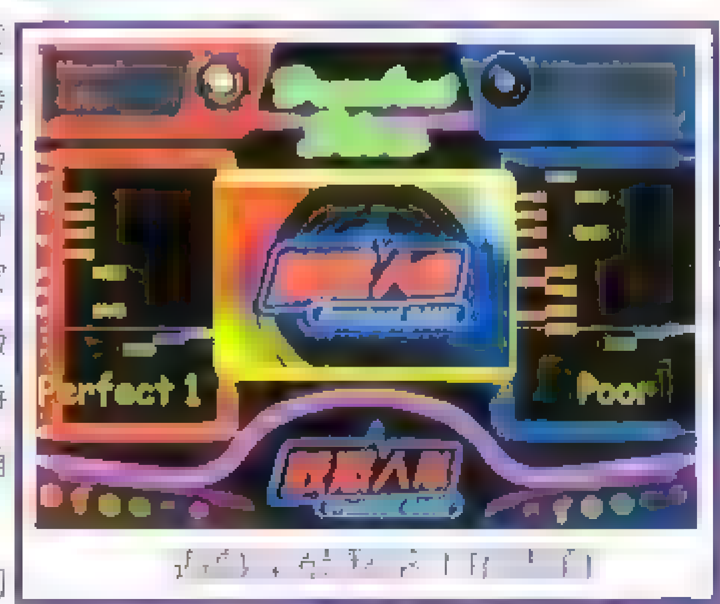
戲模式，讓玩家充份利用，包括音樂試聽，單打、雙打，可選擇對戰或合奏模式，及遊戲難易度，對戰時擾亂對方的「手段，都可以加入設定。啦啦隊的人物也可以選擇喔。所以，遊戲在玩起來時，比起某些跳舞遊戲，僅單純的播放演奏曲，或是乏善可陳的變化性來說，「鼓惑人心」確實增加了許多令人驚喜的設計，尤其演奏不順時，背景音效裡還會自動插入有人喝倒彩，發出噓聲，甚至用台語喊"救命喔"！"的音效。如果玩家不多用用腦筋，眼力，以及練練手上的彈指神功，被電腦對手或遊戲中的觀眾喊遜的時候，可千萬不要失去君子風度喔！

兼具遊戲的細胞與音樂的素養

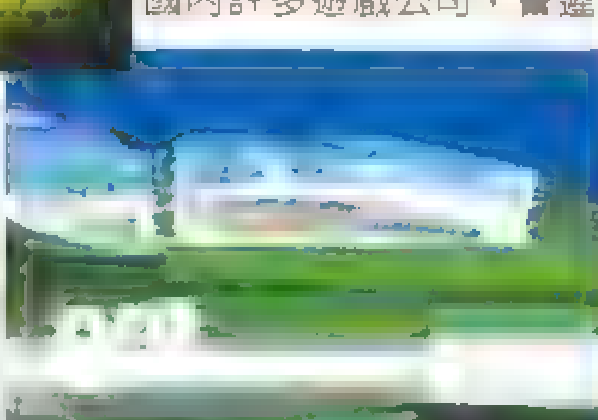


為什麼過去國內一直無法開發像「鼓惑人心」這類的遊戲軟體呢？相信玩家一定有過這樣的懷疑。原因在於遊戲開發廠商對於音樂本質的掌握度不足，相對的，音樂人並不瞭解遊戲設計的重點，導致這樣的遊戲計畫，落得一直在『人人都想作，個個沒把握』的僵局中——直到「鼓惑人心」現世。「遊戲中的鼓點，還是請國內知名鼓手去譜寫記錄的。而且，還根據玩家的情況，去分作不同等級的」，劉總經理翻著手中厚厚的樂譜，指著相同的小節中，密密麻麻，不同的難易度的鼓點設計。「鼓點，之所以是這款遊戲受重的部分，原因無他，劉總經理自己是玩音樂的嘛！還是一位鼓手喔！

劉總經理為了「鼓惑人心」，曾經到百貨公司的電玩場「觀摩」過，經過一番研究實驗發現，大型機台與TV版遊戲，有一點非常奇怪的就是，不論玩家是否在敲擊，或是敲擊得對不對，整體遊戲音聽起來並不會有太大的差異，而且，敲擊的鼓點與音樂的配合上，竟然會讓這位音樂大師「聽不懂」。劉總經理侃侃而談，還示範「鼓惑人心」。確實！「鼓惑人心」不會出現敲擊音不明顯，或是節奏不配合的情形發生，相反的，倘若玩家未予敲擊，或是敲擊的鼓點不對，整首曲子聽來就異常難聽。為了真實模擬鼓手打擊的情境，遊戲也採用「一首曲子從頭打擊到最後的方式」，只要開始遊戲，就必須要敲擊到最後，中間不得停止，符合有始有終的精神。



原音再重現，臨場又Hi-Live



由此可見，像「鼓惑人心」這類音樂遊戲，在開發時，其貫注的心思與音樂專業的執著，絕非一般遊戲開發所能比擬的。國內許多遊戲公司，會遲遲無法突破，也就是這個原因。「將門獅子吼工作室」，過去累積了無數與遊戲公司合作的經驗，深知這樣的情況，也著手作了許多這方面的研究，在國外也只有像 konami 這種大企業才辦得到。為什麼？因為要同時具有遊戲和音樂專業製作能力的公司，實在太難找了。劉總經理翻動他的工作桌，隨處可見的公事袋，都是一家家知名遊戲公司的遊戲音樂原稿。

「製作「鼓惑人心」，最大的困難點，也是我們自找苦吃，就是希望能夠讓原音重現，而直接以CD-ROM來播放，把音樂和鼓、音符與節拍做得天衣無縫，這才是最困難的地方，如果要用一般的作法，將WAV或MP3音樂檔複製到硬碟，也許，我們幾個月前就完工了。」為了營造舞臺現場的氣氛，所有的歌曲都是全程現場收音，就跟辦演唱會一般，為了一片遊戲，進行如此大

手筆的製作，在國內屬罕見。同時為了遊戲的順暢度，遊戲專用搖桿將使用USB接頭，取代傳統的Game Port，而搖桿本身的擬真與現實中的專業鼓組可不遑多讓，鼓面與鼓面間各自獨立，不會因為過度接近而影響音質，這也是各大廠牌技術上所未能突破的一個重點。

平台多對應，樣樣都能玩

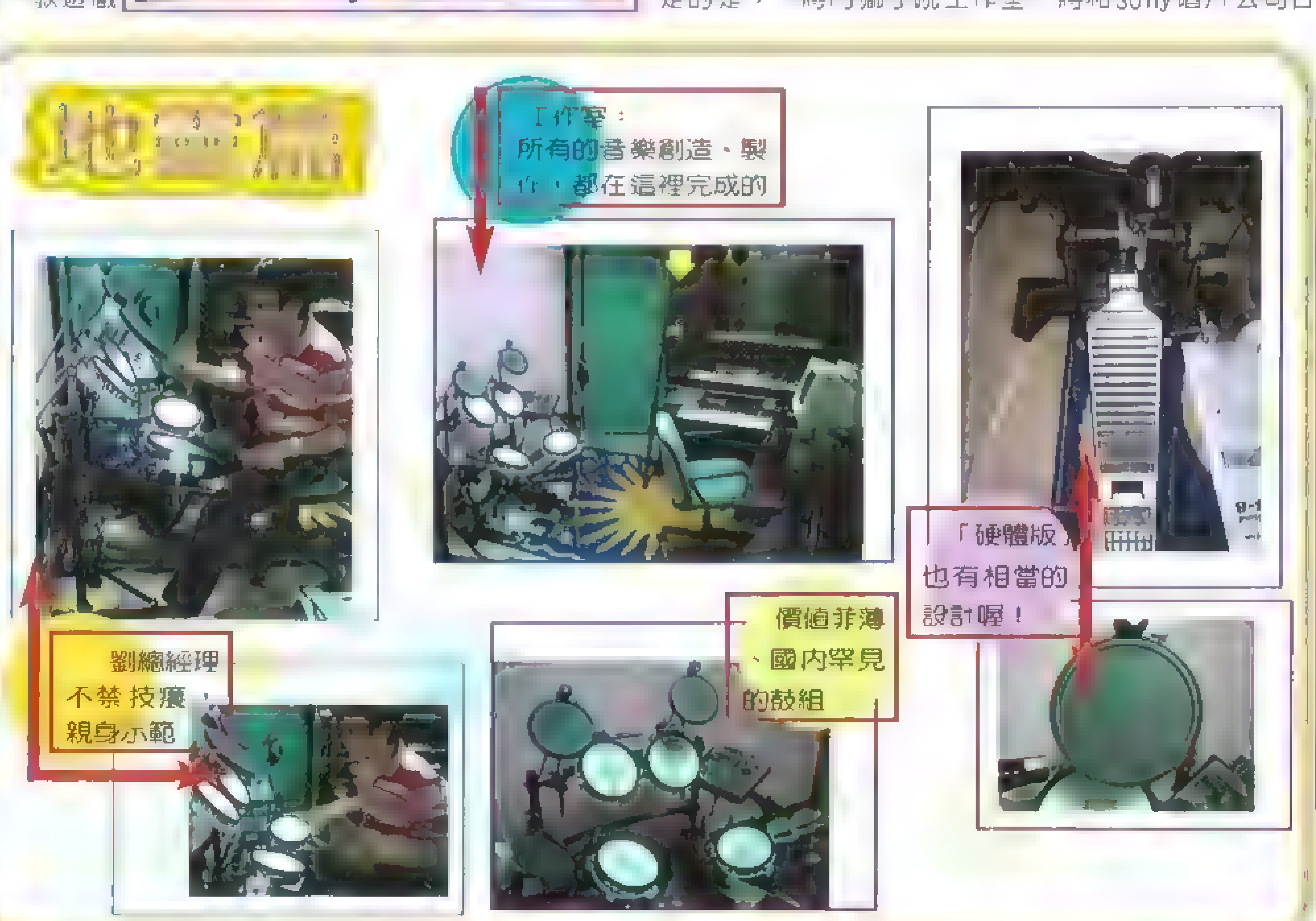
相信玩家看到前面的報導之後，心裡都不禁想要躍躍欲試了。可是，「鼓惑人心」的操作平臺是什麼呢？是電腦鍵盤嗎？還是音樂鍵盤？還是打鼓機？如果玩家對於其它的平台，如打鼓機等等有興趣的話，可以在遊戲安裝的首頁，找到許多建議對應平台的網頁，玩家可以透過上網去定購想要的平臺。這樣一來，相信許多玩家就可以放心，不必再為買一款遊戲

，而被強迫多花錢，去買自己不會操作的硬體平臺。在劉設計師現場的指導與善誘之下，筆者現場以PS的搖桿試玩，看似簡單的遊戲，竟也可以玩得額頭見汗、心驚膽跳。

劉總經理指出，這一款遊戲，不僅將開國內音樂遊戲之先河，他也希望能藉著這一款遊戲，創下在玩家心目中的口碑，講到這裡，劉總經理可是豪氣萬丈的說：世界上絕不會有任何一款遊戲，能望「鼓惑人心」之項背。因為，音樂遊戲的製作者，不僅要懂遊戲，更要懂音樂，現在的玩家越來越挑剔，PC遊戲做得和大型電動同樣水準，沒啥稀奇，要做到精益求精、日新月異，才能合乎玩家的胃口。就以這款遊戲可以使用多種搖桿的功能來說，就是為了能達到普及化的目的。

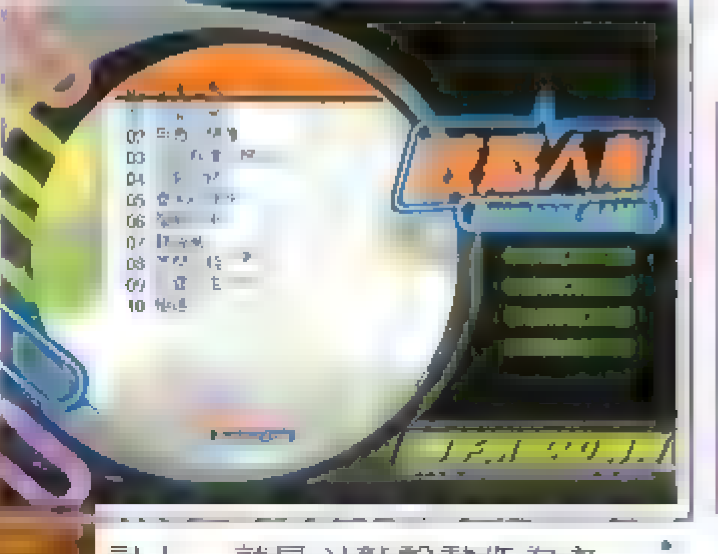
「音樂遊戲，找獅子吼就對了！」

說著說著，劉總經理更大發豪語，這一款遊戲，一定要做到玩家的心目中，認定標準音樂遊戲的製作者，只有「將門獅子吼工作室」，才是正港的！他也指出這一款遊戲將在十月下旬先推出「軟體版」，以饗玩家；緊接著是在十一月中旬上市的「硬體版」。此外，劉總經理神秘兮兮的說，「鼓惑人心」的動作頻頻，絕不止於此，目前可以肯定的是，「將門獅子吼工作室」將和Sony唱片公司合



作，至於合作的計畫內容是什麼？對不起，那還是個天～大的秘密！

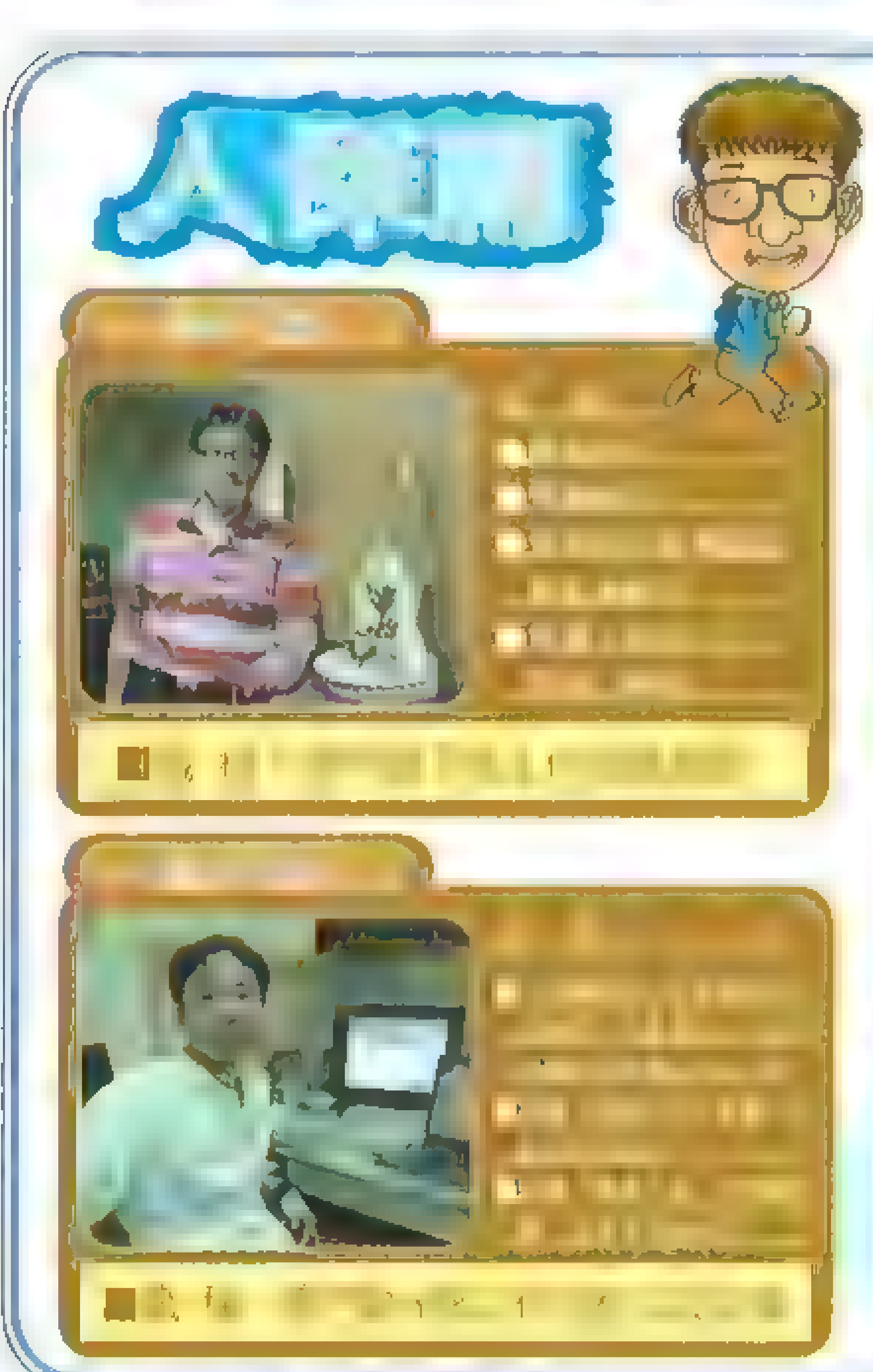
「鼓惑人心」的主程式師同時指出：「當初在遊戲性的設計上，就是以敲擊動作為主，所以電腦鍵盤的對應，是理所當然的。但是如音樂鍵盤，或是市面上販售的打鼓機，我們也都作適當的支援，只要它能夠對應鍵盤指令。另外，玩家也許會聯想到之前DDR遊戲，總是要強迫跟跳舞墊一起賣，有時動輒要花掉上千元來買一個遊戲。「鼓惑人心」會不會這樣呢？肯定是不會的！」製作小組表示，「鼓惑人心」將會傾向以平價方式來販售，就拿十月下旬第一波搶攻市場的「鼓惑人心」軟體版來說，劉總經理就一再指出，實在算是「半買半相送」，且不論獅子吼在遊戲中投注的人力、物力、心血、時間，一套軟體也不只299元嘛！

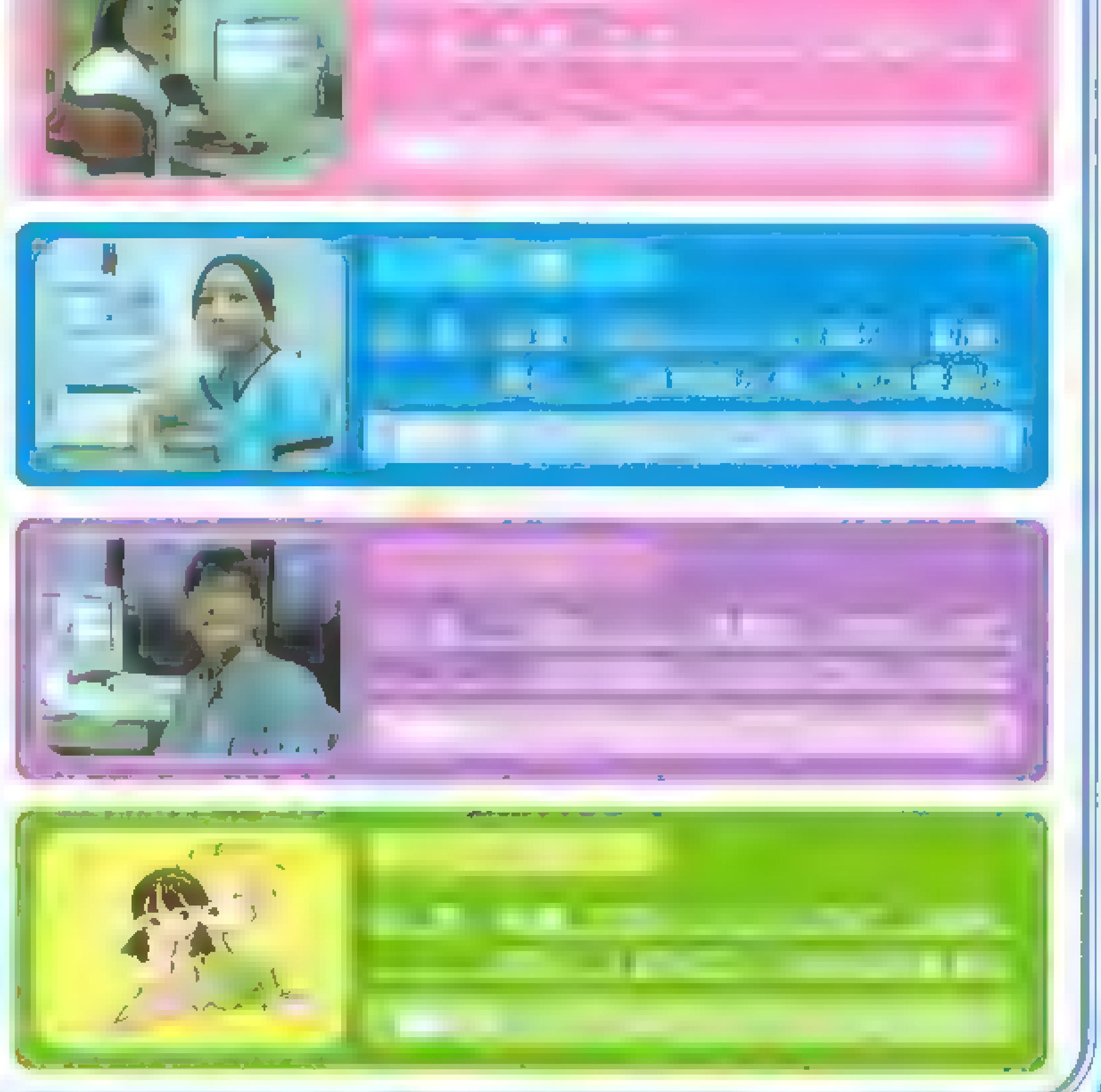


完整收錄各家遊戲精彩主題曲

在「鼓惑人心」2000年專輯中，收錄許多雅俗共賞的歌曲作品，像是王者之風（遊戲「致命武力」主題）、白雪公主（遊戲「武者至尊」主題）、征服之路（遊戲「風色幻想」主題）、明日就像一把刀（遊戲「青少棒揚威記」主題）、用盡了想像（遊戲「新絕代雙驕」主題）…等等，都是之前在國內各遊戲作品中出現的主題曲目，在重新編寫曲譜，合音，演唱詮釋之後，在音樂性上，勢必將更加完整豐富。尤其歌手在其中賣力地嘶吼，或深沉地低吟淺唱，其詮釋歌曲的方法，絕不輸當今流行樂壇的歌手。

為達到最佳遊戲性與音樂性，在遊戲中的對戰模式下，玩家只要能夠敲擊出連續五次PERFECT，晉級為SUPER時，對方螢幕就會開始閃爍不定，完全看不清楚鼓點所在，此時玩家的對手，就必須靠自己的音感來應付危機，救危圖存。此外，十月下旬所出的正式版，玩家進行遊戲時，遊戲畫面中央的視覺劉覽器，會對應不同的歌，播放不同的MTV以及歌詞，屆時，玩家擁有的，將不只是一套遊戲軟體，還是一組音樂學習器，和卡拉OK伴唱機呢！





作者－光蟲

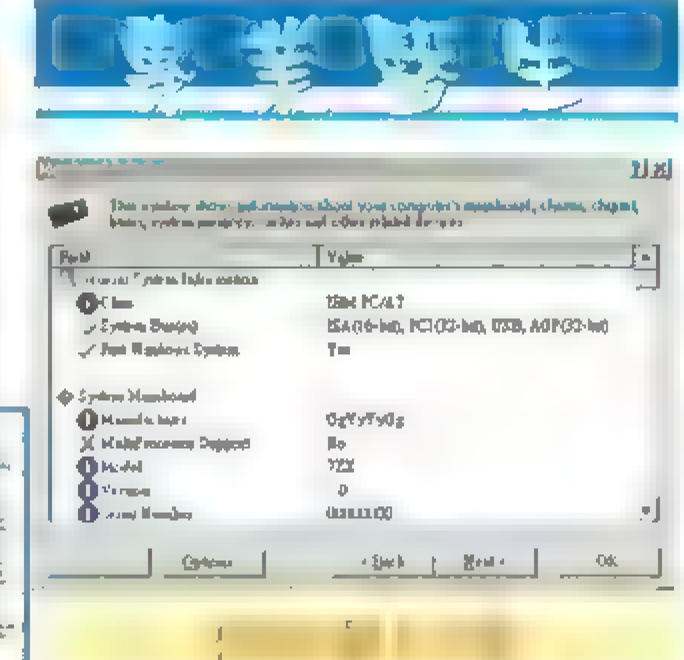
幫電腦健康檢查

有一句話是這樣說的，要對症下藥，也就是說如果要解決問題就要找到問題，不要亂醫，亂醫反而會越來越糟糕，為什麼要告訴大家這個呢？其實今天要將這句話用在電腦上，大家都知道電腦包含了相當多的部分，最簡單來分有硬體軟體，但是不管那一種，他所包含的種類可說有數千種，也就因為種類太多了，所以難免會有一些問題出現，所以這次要為各位讀者介紹一套相當強悍的軟體，用它來幫你的電腦檢查一下吧！好讓你對症下藥。

電腦醫院

如果要以相當簡單的方式來介紹這軟體，我們應該把它形容成電腦醫院，為什麼呢？看下去就知道，首先當然要介紹的就是名字，他的名字是SiSoft Sandra（以下以SS代表本軟體），SiSoft沒別的意思，是一個軟體商的名稱，但是Sandra名堂就大了，它可是 the System ANalyser, Diagnostic and Reporting Assistant的縮寫，還不清楚嗎？我們以最淺顯易懂的方式來翻譯，所謂的Sandra的意思就是（電腦）系統分析診斷報告工具，夠嚇人吧！這套軟體可是包含分析，診斷，報告。所以稱他為電腦醫院不為過吧！

專業醫生



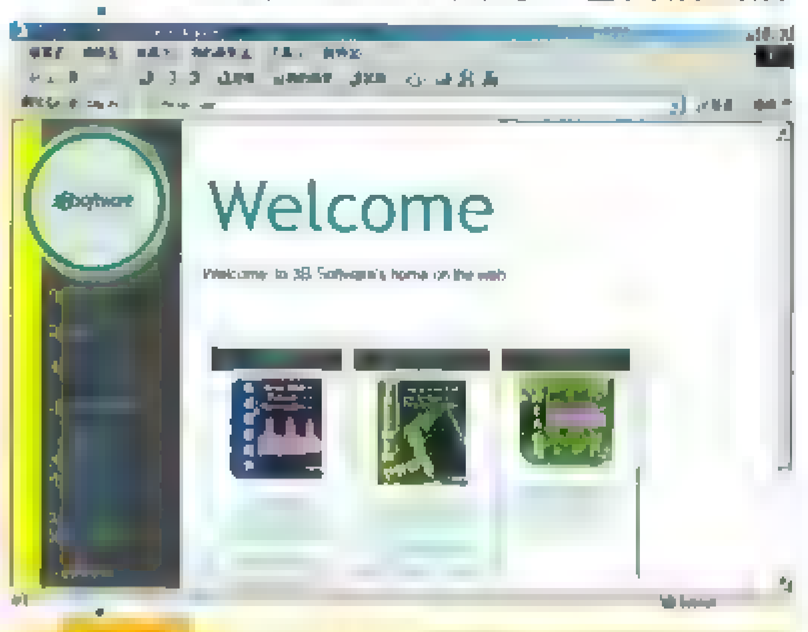
大家都知道一家醫院最重要的就是醫生了，它可是代表了一家醫院的好壞，既然我們把SS當成醫院那他有那些醫生呢？談到醫生的種類，說出來可是會嚇人的，因為它

那他有那些醫生呢？談到醫生的種類，說出來可是會嚇人的，因為它包含了最少50種（個人單機版）的項目（專業版有70種）。就如一般醫院，他也有分科的，第一為一般科（資料模式），將你的電腦所有資訊相當仔細的顯示，如主機板晶片，CPU種類…。第二測試科（測試模式），可以檢查出CPU效能，記憶體效能…。第三為檢驗科，為什麼稱檢驗科，因為本項目能把一些系統內的設定檔，Win.ini，System.ini…等項目列出，以防止設定錯誤的情形，或是軟體移除失敗所留下的後遺症。最後為測試科（測試模式），本部分為對電腦細部做最細部的測試，如中斷I/O的設定情形，記憶分配情形…

在說完了那麼多後，不知大家是不是很疑惑，他如何將那麼多的東西擠在一起？其實這也要歸功於工作介面的成功，加上小地方上的努力。如上面的四大分類，其實那是軟體內已分好，這樣不但可以避免混亂，還可以將相關資料一起看完，加上顯示方式是使用相同的視窗，只要開啓一項後，就可直接按下NEXT，他就幫你顯示下一項。另外它還提供了效能調整精靈，讓你方便的提昇效能，利用報告產生器，還可幫你將你電腦的所有資料輸出成TXT，WEB，或列印出來。

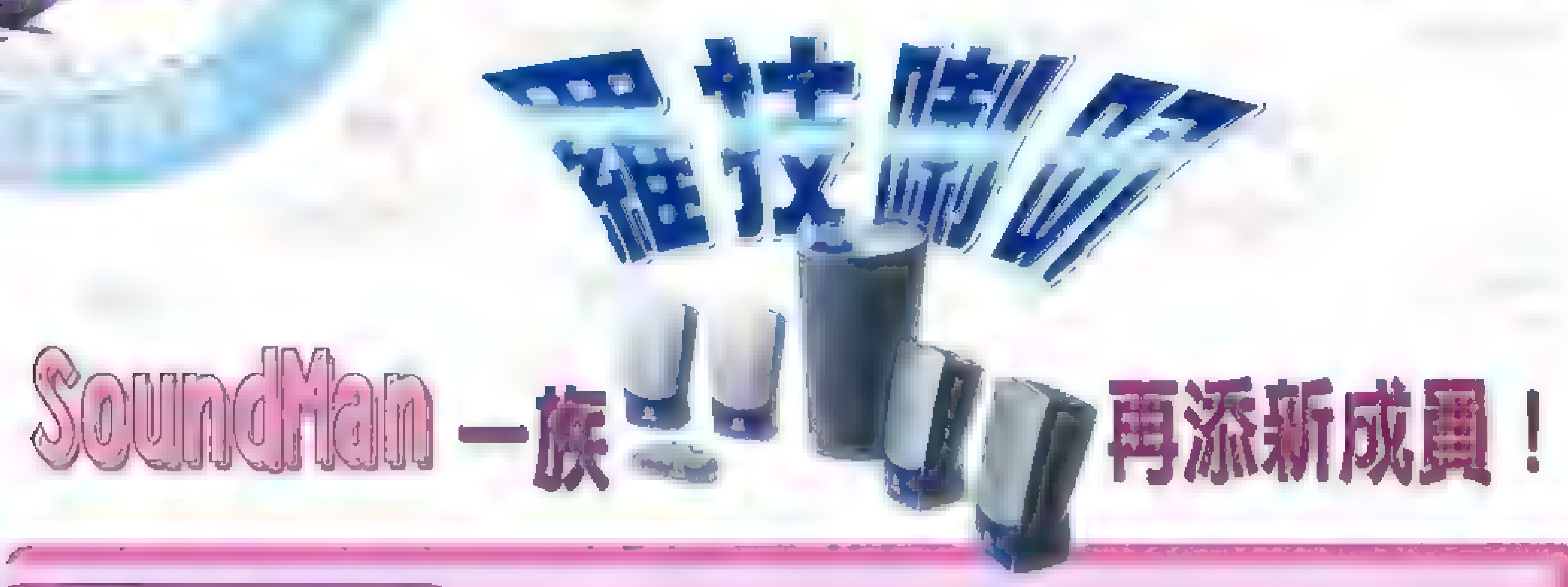
最後的話

說實在要完整介紹本軟體並非一件簡單的事，因為所包含的真的



太厲了，想一想光單機版就有50種，更別提專業版，所以不太容易作詳細的介紹，但是如果你是一個喜歡DIY的玩家，一定相當需要這套軟體，另外也建議電腦常出現藍畫面的人使用。補充一下，這套軟體的單機個人版是免費的，只有50種工具，而專業版需要購買，擁有70種的工具，最重要的是你可以在SiSoft公司網站取得相關資訊，有興趣的人一定要去看看。

作者-朱金銘



羅技喇叭 SoundMan一族再添新成員！

多媒體羅技電子

羅技電子在各種電腦輸入裝置上的產品，從各種領域佔領許多人的桌面。從鍵盤、滑鼠、PC CAMERA、搖桿、遊戲手把、賽車方向盤等。不久前更加入了喇叭一項，在喇叭的部分，推出聲魅SoundMan系列，再度攻略電腦桌上的另一塊區域。

在喇叭的領域中，面對國內廠商與國外廠商的產品競爭下，羅技一開始進入的方式，以高品質的產品，建立羅技在喇叭部分的口碑。一開始聲魅炫音、酷音、勁音的系列，強調以釹鐵合金的材料（釹鐵合金比起一般的金屬擁有更高的磁力！），加上專利線性強磁單體LIMAD的技術，讓聲魅系列能夠以較小的體積，卻能夠擁有較乾淨的聲音與較大的功率輸出。不過，聲魅炫音、酷音是包括重低音的三件式喇叭，勁音是兩件式的喇叭。可以說是針對追求聲音品質與品味的使用者所選購。

不過面對越來越多遊戲玩家與追求影音聲光效果的使用者來說，光是三件式的喇叭無法滿足他們的需求。羅技新推出的三款喇叭，以及預計推出的5.1件式喇叭，便是補足聲魅系列的缺陷。聲魅S-4是一款經濟型的兩件式喇叭，聲魅S-20則是一款三件式的喇叭，而至於聲魅SR-30則是一款四件式的喇叭。提供使用者依據不同的需求所設計，分別來看看。

1. 聲魅 SR-30 SoundMan SR-30

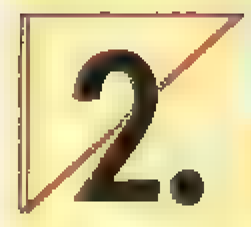
聲魅SR-30是一款5件式的喇叭，或者稱為4.1件式的喇叭。在兩個衛星喇叭的輸出功率上為3.5Watt RMS，而中低音喇叭的輸出功率則是16Watt RMS總輸出功率為30Watt。響應頻率在38Hz到20KHz，分頻點在190Hz，訊噪比（S/N）約為70dB。

聲魅SR-30，對於電腦遊戲玩家來說，則是一個新的選擇。雖然在衛星喇叭的輸出功率上比S-20稍微小一點，不過，這樣的功率對於一般的書房而言，也相當的足夠。而在重低音喇叭的功率上，卻提高到16Watt。對於遊戲在聲音上的表現來說，是有絕對的加成效果。在播放DVD影片時，也能讓重低音喇叭也發揮的空間。

這些衛星喇叭的安裝方式，羅技則提供了固定架，可以固定在牆壁上，再將衛星喇叭懸掛在固定架上。衛星喇叭對於音場的表現有著相關的影響，所以在懸掛前，先調整好位置後，再進行施工固定。至於重低音的喇叭，則端賴使用者的場地與桌面大小，來決定是否放置於桌上或桌面下。另外一方面，重低音喇叭無方向性的顧慮，地點的位置並不需要太顧慮。在聲魅SR-30上，也提供了線控器，可以控制前、後兩組喇叭的音量調整與電源的開關，當然，也提供了耳機外接插座供使用者使用。

4.1件式的喇叭，對於遊戲玩家來說，確實是一個相當理想的喇叭組，不過，所搭配的音效卡也要匹配才行。我們測試所搭配的音效卡便是使用創新未來的Sound Blaster Live！的音效卡，利用這張音效卡，我們可以確定所輸出的訊號品質比較高些。也能夠清楚知道這幾款新喇叭的品質所在。我們使用以幾款支援EAX效果的電腦遊戲，像是冰風之谷等，透過SR 30的表現，比起單單 對喇叭來說，確實更理想了，遊戲中的氣氛，透過四顆衛星喇叭的表現，讓玩家更融入遊戲中。追求遊戲聲光效果的玩家，除了選擇一款好的顯示卡、顯示器外，聲魅SR-30可以列入選擇之一。

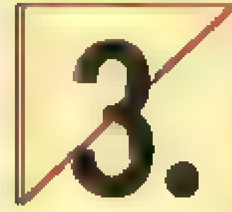
▲產品資訊
SoundMan SR-30
建議售價 2990元



2. 聲魅 S-20
SoundMan S-20

聲魅S-20是一款三件式的喇叭，在兩個衛星喇叭的輸出功率上為4Watt RMS，而中低音喇叭的輸出功率則是12Watt RMS總輸出功率為20Watt。響應頻率在38Hz到20KHz，分頻點在190Hz，訊噪比（S/N）為70dB。衛星喇叭的大小約為一瓶300CC鋁箔的大小，重低音的喇叭則接近1000CC飲料的大小。

這樣的體積相信對於電腦桌面不會造成太大的負擔，除了兩對喇叭需要放在桌面上外，重低音喇叭因為沒有方向性的緣故，不論在桌上、桌下，重低音的表現不會有影響。在重低音的表線上，聲魅系列的重低音喇叭在S-20中的表現是很強勁的！將重低音的部分開到最大時，連桌面都輕微跟著在震動，很難想像在這麼小的重低音喇叭中，也能夠有著強而有力的表現。也因為如此，當音量過大的時候，重低音的表現，讓整體的表現下降些許。因為在重低音太強的時候，一些雜音也跟著放大了。聲魅S-20提供了一個像是小老鼠的遙控器，在這個線控器上，可以控制電源、音量大小與提供一個耳機插座。利用這個線控器，可以輕鬆調整音量，當然，也可以方便地連接耳機。



3. 聲魅 S-4
SoundMan S-4

聲魅S-4是一款最簡單的二件式喇叭，在兩個喇叭的輸出功率上共4Watt RMS，響應頻率在90Hz到18KHz。這一對喇叭並不大，放在桌上也不會佔用太多的空間，防磁的設計，不用擔心對電腦螢幕造成影響。另外，除了可以用電腦的音量調整外，當然也可以直接使用喇叭上面的音量調整鈕。有時候，像是在辦公室中，音量開太大總是會妨礙到其他同事，這時候，將耳機插上耳機插座，這樣可以使用耳機，也不用辛苦到電腦的後面找耳機插座，是相當方便的設計。聲魅S-4從響應頻率與實際使用的感覺，在重低音的表現上並不是特別的突出。不過，對於上班族或是一般使用者來說，便相當的合適。因為體積輕巧，不會佔去辦公室的寶貴桌面，另外，功率較小，以及提供耳機插座的設計，提供應付各種狀況的彈性。如果是遊戲玩家的話，選擇聲魅S-20或S-30會是比較好的選擇。

結論

不論S-4、S-20、SR-30，在產品中都包含一張光碟片，這張光碟片提供了連結到羅技所製作的www.SOUNDMOBILE.COM的工具，在這裡，你可以利用這個新奇的介面，來下載目前主要的數位音樂的播放程式，如：MusicMatch等等，也可以看到目前主要的新歌曲、歌手的介紹。還有羅技的產品資訊。CD內附有10首滾石音樂的及5首eMusic的合法授權MP3音樂，及九個最受歡迎的MP3/數位音樂軟體。

在台灣目前的店面中，可以看到有許多廠商所推出的各式電腦多媒體喇叭，不過，可以看到所推出的產品多半以造型取勝。甚至使用許多譁衆取寵的設計。對於實際的使用上來說，都是不切實際的作法。像是輸出功率的標示，部分商家的都是採用誇張的作法，在選購的時候，造型、體積、功率與實際的表現之間，並沒有直接的等號，另外，根據所擺設的空間選擇一款適當的喇叭，一方面節省預算，一方面也不會讓所購買的喇叭大材小用。羅技新推出的三款喇叭：聲魅S-4、S-20、SR-30，分別針對不同的使用者所設計，在品質上的表現也不落俗套。簡單而大方的造型，除了節省電腦桌面外，也擁有俐落的造型。想要選購電腦多媒體喇叭，羅技聲魅三姊妹S-4、S-20、SR-30到是值得選擇的。

廠商資訊 羅技電子 電話：(02) 2746-6601 網址：www.logitech.com.tw

Whistler搶先鋒

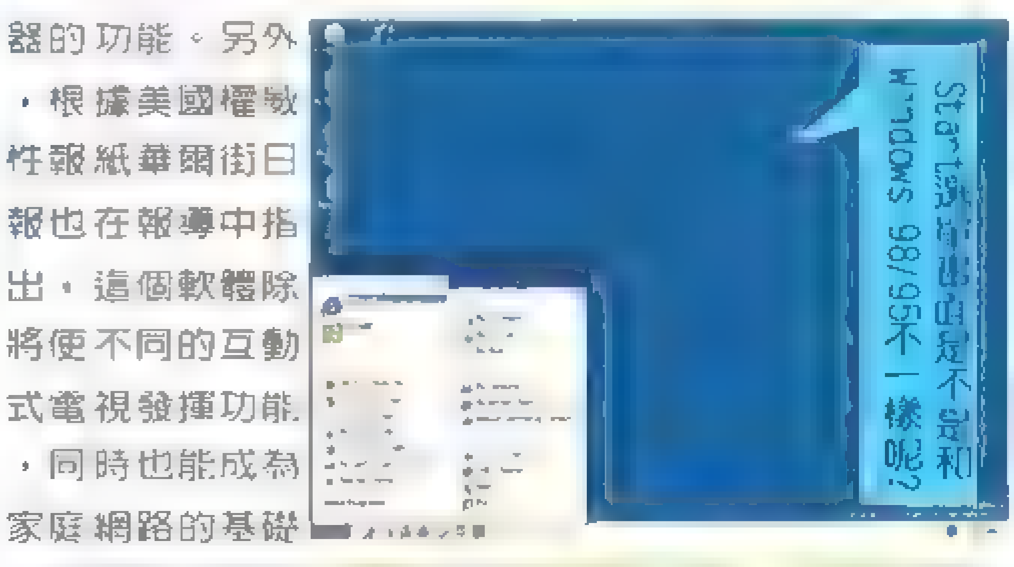
作者—吳律煌

Whistler明年年中上市

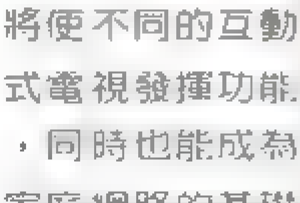
為了區隔企業與家用市場，微軟新一代家用作業系統Windows Me在九月二十日正式在台灣上市。在此同時，微軟也宣佈下一代的微軟作業系統Whistler，將會結合Windows Me以及Windows 2000兩平台的優點，發展出新商用與家用系統及應用軟體。據了解，微軟預定2001年年中將接續視窗2000推出代號為Whistler的視窗作業系統，並且接著在2002年年中再推出下一新版本的作業系統，代號為"Blackcomb"。Whistler將捨棄Windows 95或98的系統碼，改採較為穩定的Windows NT或2000的系統碼，分Personal、Professional與Server三種版本；一般認為，橫跨家用與商用作業平台的Whistler如同Windows 3.1之於Windows 3.0一樣，只能稱得上是Windows2000的升級版-Windows 5.1版，它上市時有可能正名為Windows.NET 1.0版。微軟希望這個新版的作業系統能成為「殺手級作業系統」(killer operating system)，在作業系統聖戰中擊敗對手，希望玩家不論娛樂或工作都能使用它。為此，微軟對Whistler做了許多革新，其中較引人注目的是，它將在裡面加入支援互動電視的軟體「Microsoft TV」，希望未來互動電視也能透過PC來播送，而不一定單靠視訊轉換器(set top box)，這一點和目前個人電腦繪圖晶片朝向影像處理的加值功能演變，如接收電視訊號(TV Tuner)、數位影像壓縮(encoding)、影像擷取錄影、數位電視(DTV)相容格式等功能的發展方向是相契合的。

Whistler整合視訊轉換器功能

微軟TV負責人Ed Graczyk在九月八日於荷蘭阿姆斯特丹舉行的國際傳播大會上指出，微軟希望推出娛樂功能PC，採用Whistler作業系統，能接收電視訊號及互動電視節目，電視只是當作螢幕，而PC則扮演家用網路集線器的角色。藉由加入「Microsoft TV」技術，下一代視窗作業系統「Whistler」將整合數位電視視訊轉換器的功能。另外，根據美國權威性報紙華爾街日報也在報導中指出，這個軟體除將使不同的互動式電視發揮功能，同時也能成為家庭網路的基礎，不僅能控制個人電腦和消費性電子產品，也能控制各種冷、熱家電以及其它家用系統上。目前外界質疑微軟的用意想要將視訊轉換器排除在外，並重新回到微軟原本的Windows產品，因為不久前微軟才與AT&T合作開發互動電視軟體，但由於軟體開發進度嚴重落後，加上微軟無法提供可靠的解決辦法，使得歐洲最大有線電視業者聯合泛歐通訊(United Pan Europe Communications NV，UPC)宣佈其Vienna網路數位互動電視服務，將採用Liberate



Start選單的出現是不是和Windows 98/95不一樣呢?

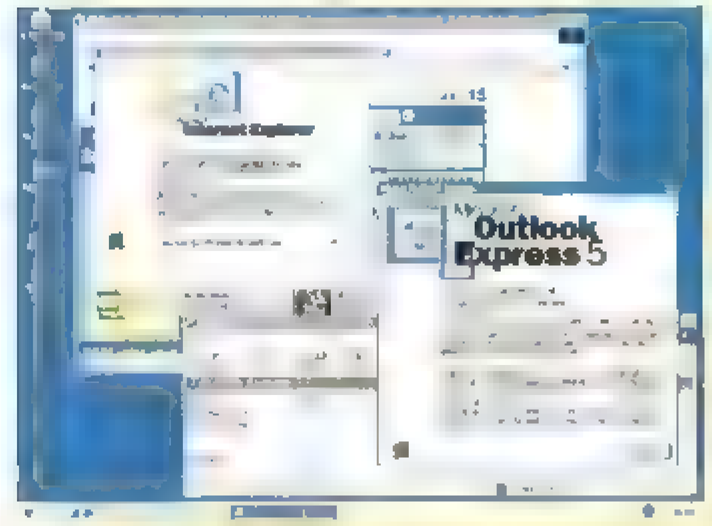


▲Whistler就將來說只是Windows 2000的升級版

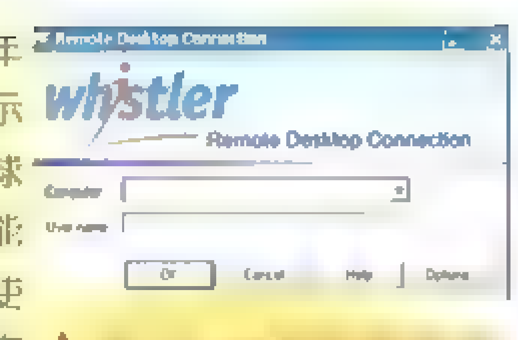
Technologies的軟體，而非其股東之一微軟（Microsoft）的軟體，而這項挫折使微軟改弦易轍。

爭搶商機 微軟分頭進擊

但也有人持不同的看法，他們認為微軟是希望趕上PC與電視整合趨勢，具備電視接收器的電腦，將比TiVo的數位錄放影機或高階視訊轉換器功能更強；同時，微軟一直希望將互動電視帶入PC，因為這是他們最有競爭優勢的地方，更重要的原因是微軟在PC有強大的影響力。以最近的發展來看，微軟的做法是屬於一種較務實的「分頭進擊」策略，也就是說，它在各種新興的技術領域都想而且會摻一腳，以確保能擁有一席之地，因此，它不是放棄陸續線視訊轉換器，而是希望魚與熊掌可兼得。例如，全球消費性家電製造大廠之一，同時也是世界最大的視訊轉換器供應商之一的Philips便在九月份與微軟宣佈雙方簽署的協定，希望有線電視及無線衛星電視和消費者採用也採用它們合力推出的高效能電視產品。在這項協定下，兩家公司將共同以Microsoft TV軟體搭配Philips的Nexperia制硬體，合作開發多種視訊轉換器。預計第一台執行Microsoft TV軟體的Philips視訊轉換器將在明年出貨。另外，由兩者合作下的高效能電視平台也將支援下列未來產品，包括：



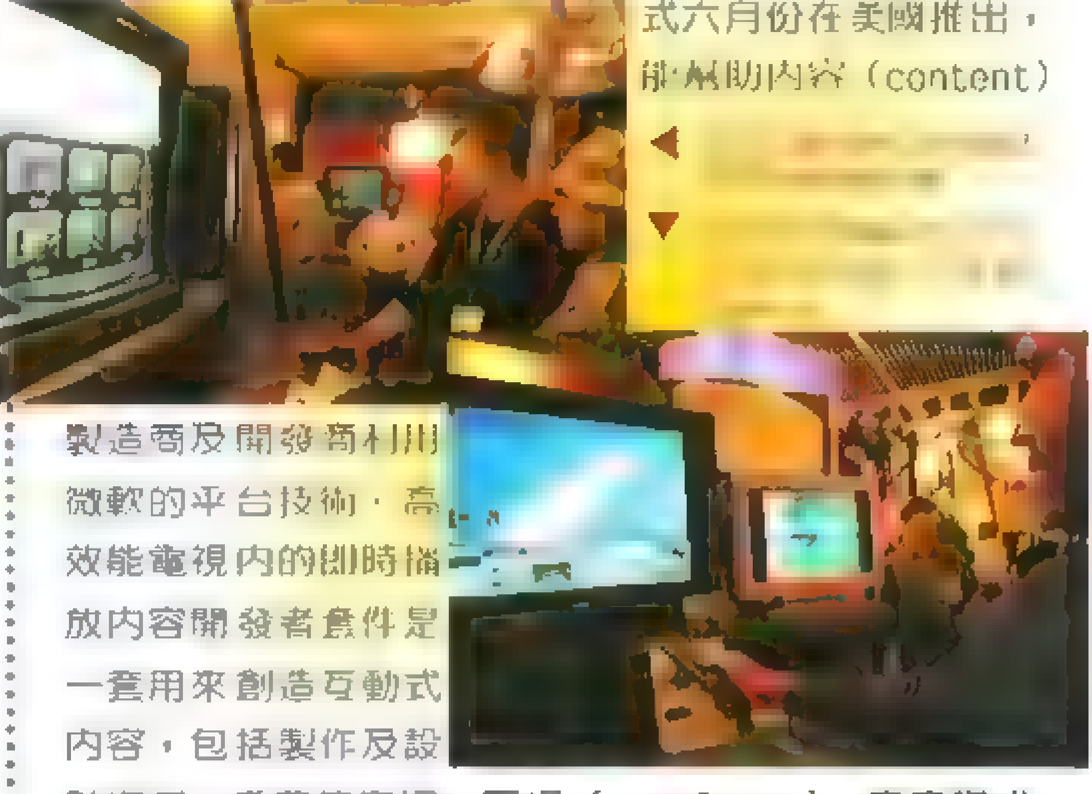
- 互動電視（Inter
  用戶將隨著互動式內容而擁有觀賞的參與
- 個人電視（Personal TV）
  服務將括硬碟制數位影像記錄器、喜愛頻道、訂製電子節目指南，使觀眾能將觀看電視個人化
- 網路電視（Internet on TV）
  可上網瀏覽，可透過電視獲得各種網路服務
- 視訊轉換器（Set-top boxes）
  視訊轉換器能使網路經營者提供消費者包羅萬象的高效能電視特點及服務，如個人影像記錄器、電子商務、線上遊戲、互動式電視節目、即時訊息、上網瀏覽、電子郵件、電子節目指南（EPG）、家庭網路、住宅閘道（residential gateway）、以使觀賞者付費（pay per view）和隨選視訊等功能。



根據荷蘭銀行在今年一月所作的調查報告顯示，在公元2004年以前全球將有一億五千萬台高效能電視視訊轉換器被安裝使用。目前微軟也取得多家網路經營者共約一千五百萬Microsoft TV的軟體套件購買承諾。這些公司打算透過Microsoft TV平台提供自有的高效能電視服務。

推動高效能電視 軟體來「軟」的

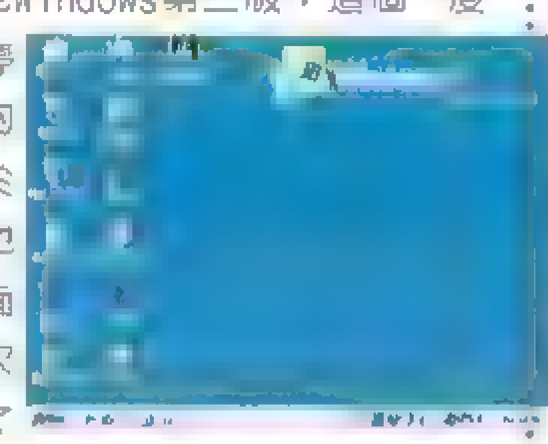
另一方面，微軟在九月八日正式宣佈專為全球高效能電視（Enhanced TV）程式設計師推出的微軟電視設計師程式（Microsoft TV Content Developer Programmer），這套程式能提供製作高效能電視內容的即時播放內容開發者套件（CDK），以及包括上線及離線訓練、資源及教育開發指令等，使用對象包括電視公司、製作公司、網頁設計公司、廣告公司、網路公司、影訊及廣播公司等。目前已有數百家公司簽約使用。這項程式六月份在美國推出，能幫助內容（content）製造商及開發商利用微軟的平台技術，高效能電視內的即時播放內容開發者套件是一套用來創造互動式內容，包括製作及設計綱要、重複使用碼、面板（templates）、應用程式以開發工的簡易使用指南，能協助開發人員傳送下一代的電視節目給觀眾。目前微軟在Microsoft TV平台（Platform）技術方發上，約可分為兩類。其中用戶端軟體Microsoft TV Basic digital是設計來給目前的視訊轉換器與升級版Microsoft TV視訊轉換器使用，能透過視訊轉換器的操作以電視為中心的各種應用。另外伺服機端軟體，包括Microsoft TV Serve和Microsoft TV Access Channel Server能提供網路經營者進行商業化的高效能電視服務。Microsoft TV平台支援全世界的數位電視廣播標準，包括DVB、ATSC、以及ARIB等；它也能支援普遍使用的網際網路標準，包括HTML、JavaScript以及Dynamic HTML等，另外也支援所有經先進電視升級論壇（ATVEF）規格所通過的所有互動式內容。



作者-北蟲

你需要WindowsMe嗎？

微軟在推出Windows2000後，終於在9月20日推出了大家期待已久的WindowsMillennium也就是大家俗稱的WindowsMe，如果你願意也可以稱他Windows第三版，這個一度傳言還停止開發的版本終於揭開了他神秘的面紗，這次



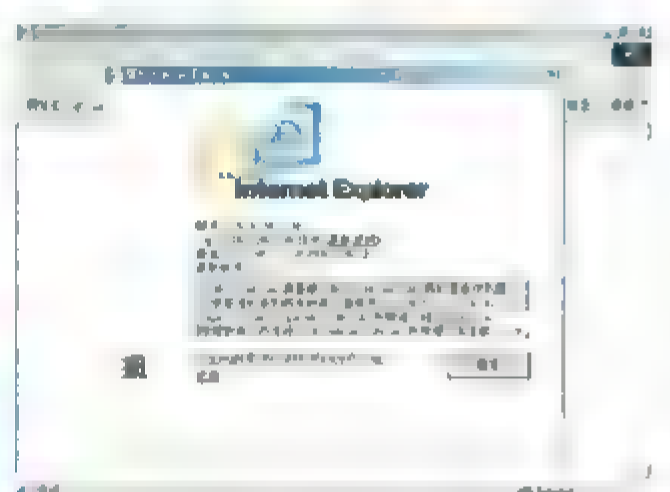
到底做了什麼樣的改變呢？是不是值得我們升級呢？我們一起慢慢看下去吧。

末代視窗

其實微軟一直有一個規劃，就是將視窗統一，也就是將視窗軟體統一使用NT的核心，簡單來說是希望使用者使用Windows2000系列，而不再使用98的核心，也就因為如此，網路上還曾傳出將停止開發WindowsMe，但是這謠言還是不攻自破了，WindowsMe終於正式推出了，但是微軟也宣佈了這將是98核心的最後一個版本了，也就是將不在有新一版的Windows98的出現，我想這也是微軟替它取了Millennium這樣一個響亮名稱的原因吧！

新增功能

因為本版本是沿用Windows98的核心，所以在效能上並不會有相當多的提升，本版最重要的改革是在



多媒體的提升，最重要的就是將系統還原，Windows Media Player 7.0，Internet Explorer 5.5，Windows Movie Maket，MSN Messen-ger Service2.2，Net Meeting 3.01等功能加入視窗內，這代表什麼呢？你可以使用WindowsMe來看影片，聽MP3、製作家庭影片、上網聊天、線上交談了。

不一[illegible]

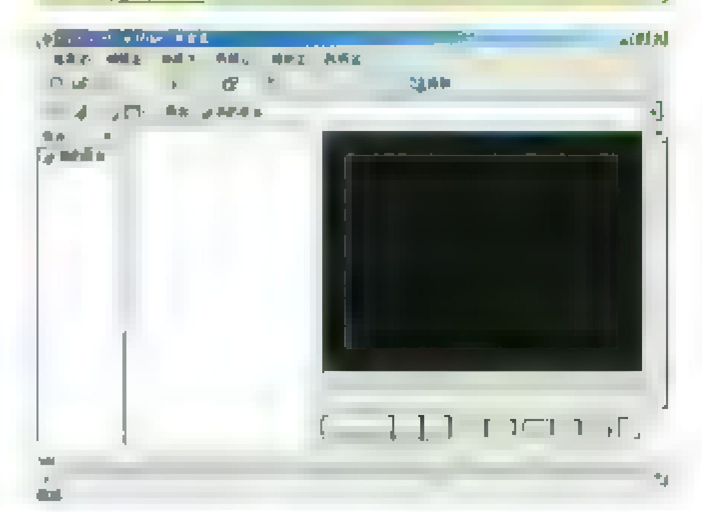
在新增功能中以Media Player 7.0的改變最大，不在是6.0那般的簡陋，在7.0中做了相當大的改革，首先最重要的就是外觀介面上的改變，在7.0中提供了變換面板的功能，而且他可不是如Winamp那樣只可以套用統一介面，7.0讓你有更大的空間，可以自創完全屬與自己的

多媒體撥放器，另外在網路功能上也有相當大的提升，支援了即時影片和線上廣播，除此之外還支援了可攜式裝置的整合，所謂可攜式裝置也就是如MP3隨身聽這類的裝置啦！你將可以使用7.0來管理MP3內的歌曲了，這對於使用者和硬體開發商可說是一項大利多。

網路上的享受

除了多媒體撥放的提升外，在網際網路上的利用WindowsMe將它發揮的淋漓盡致，其中IE5.5提供了更佳的效能，在5.5中提供了預覽列印的功能，還支援了新的DHTML指令，並在效能上做了小部分的調整，增加了穩定性和速度。另外在Windows-Me還加入了新版的MSN Messenger Service，和NetMeeting，讓上網聊天交朋友更容易。

製作家庭影片

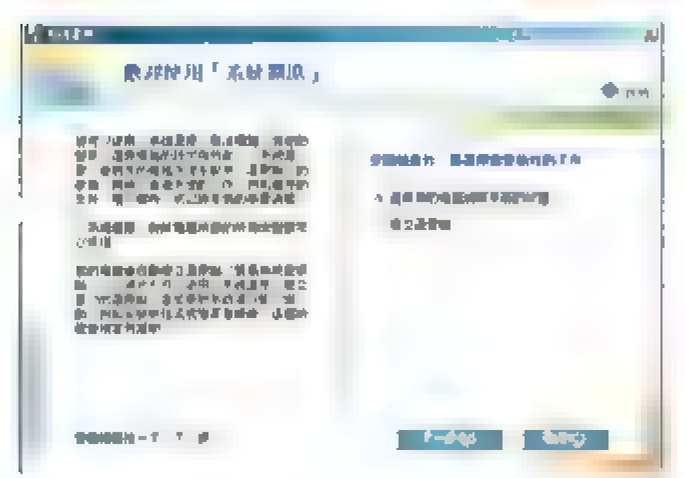


在WindowsMe中新增了一個前所未有的功能，Windows Movie Maket，本軟體讓使用者能簡單的編輯影片，最特別的我想是因為這是微軟

第一次將本功能加入視窗軟體中，我想這是因為WindowsMe所設定的使用者是一般家庭的關係吧！而且現在簡易的影像截取卡，小型的WEB CAM價格也都相當低廉，所以微軟的這項功能對消費者來說，可說有相當實際的幫助，也間接的提升了WindowsMe的價值。

安全防護

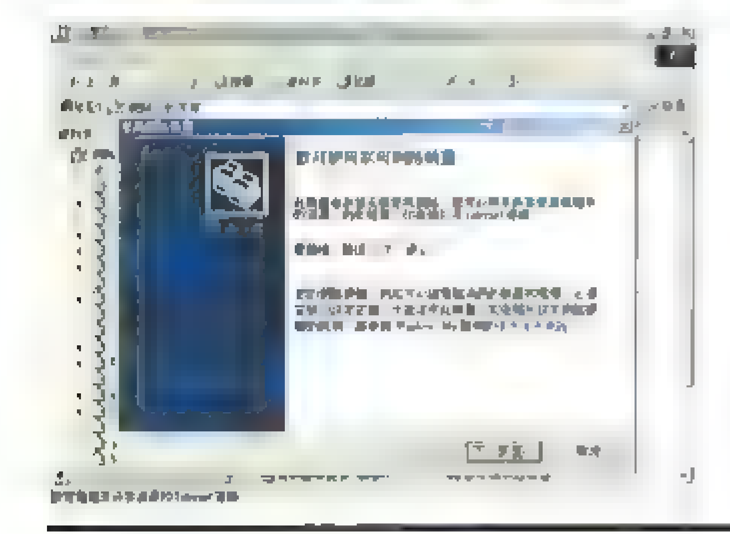
另外微軟為了給使用者一個方便的系統，在本版本也提供了系統還原的功能，此功能可說是當視窗



發生問題時最佳的解決方法，如果使用者能妥善使用本工具的話，我想使用起視窗來一定更得心應手，但是要注意的是，本工具並不是如Ghost一樣是將硬碟內容備份的工具，系統還原所使用的方法是將系統設定檔給備份起來，當使用者因為更改設定而發生不可預期的錯誤時，將設定檔還原成設定前，和Ghost的完全復原還是有所不同的。

全新觀念

隨著電腦售價的降低，一個家庭裡漸漸都同時擁有一台以上的電腦，也就因為如此，微軟也藉本版本推行家庭網路的觀念，所謂家庭



網路的觀念，其實並不是新鮮的東西，其實也就是區域網路的架設，來完成電腦的資源共享，如列表機，網路的共享，簡單的說就是讓你們家的兩台(多台)電腦，共用一台列表機，同一帳號上網，寬頻上網，連線對戰。

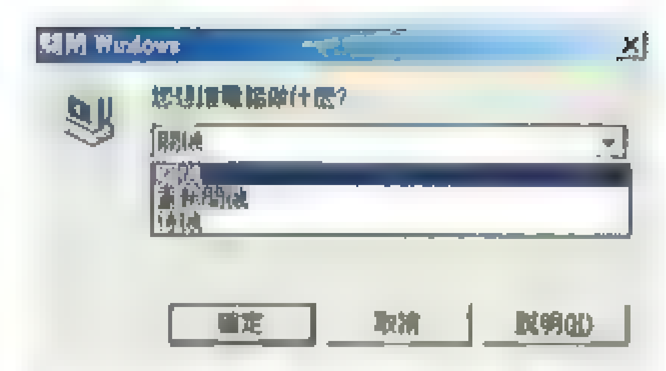
介面的改變

因為WindowsMe是在Windows-2000後所推出的，加上是屬於過度時期的商品，所以在介面上反而較為接近2000，在Me中也加入了2000中的優點，最為實用的就是會將程式集內較少使用的程式給隱藏，不會因安裝過多軟體而讓人覺得繁雜，另外Me也增加了便利性，為什麼這樣說呢？因為Me為了讓使用者能更便利的使用，所以在很多的小地方都做了簡化，如在控制台中能將

一些不需要的設定項給隱藏，以免設定錯誤。在很多小地方也都增加了說明，另外你也可以相當方便的在說明檔中發現詳細的說明。

相容性的問題

畢竟WindowsMe是個新軟體，大家不免都會擔心相容性的問題，其實大部分的遊戲或軟體都能正常的執行，畢竟Me的核心還是屬於舊98的，所以執行起來並不會出現問題，但是還是有一些軟體並不適用於新的Me，目前發現有兩大類，第一個是因為Me取消了純DOS的環境，所以備分軟體就出現不能使用的問題，如要使用需使用開機片來執行，目前已Notron Ghost 2001以修正已



能支援Me，解決方法就是建立一片包含Ghost主程式的開機片。另外還有一類就是需修改視窗核心的軟體，因為在Me中為了保護視窗，增加穩定性，所以並不允許軟體修改核心，但是別擔心，這類軟體並不多。

效能體檢

在敘述了那們多關於新版WindowsMe後，大家一定很好奇執行效能如何呢？首先最明顯的應該是開關機速度的提升，雖然開機速度上並非相當明顯，但是關機速度上確實快多了，在執行商用軟體時效能並無多大的差別，在遊戲上的表現也是平平，但是Me所支援的硬體驅動程式相當齊全，安裝時並不需特別設定。但是要注意的是當你使用Media Player 7.0撥放MP3時，如果電腦不夠力，幾乎是不能再執行其他工作，所以勸使用者如果電腦等級太低最好不要輕易嘗試此功能。

最後WindowsMe分成三種來販賣，一般版為7290元，升級版3890元，優惠升級版1990元，其中後兩者的差別為升級版提供了Windows 95/98/SE來升級，而優惠升級版只提供Windows98/SE，嚴格說起來有點給他貴，最划算的優惠升級版還能讓人心動，但是其他兩者似乎就…，言歸正傳，其實本人還是相當建議手頭上有點錢的人購買，如果是可以使用優惠升級版的，本人相當建議花這1990元，對於第一次接觸電腦的和一般家庭使用者本人也相當推薦。至於對98視窗有點研究又沒有多餘金錢的呢？本人倒覺得沒必要去升級。

作者-Richard 歐

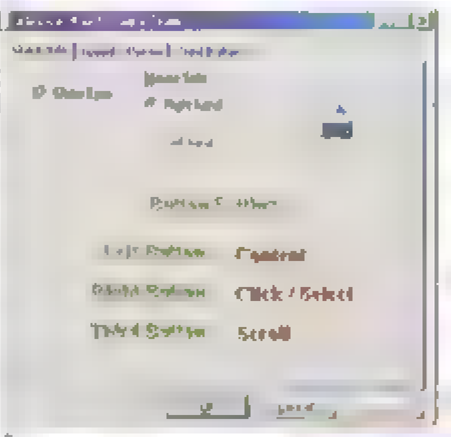
在筆者接觸電腦的時候，滑鼠這個東西對於電腦而言，並不是一個必備的裝置，一來當時的軟體幾乎靠鍵盤就可以操作，二來滑鼠也真的不便宜，回想筆者當時買的第一隻滑鼠，索價也要990元，對於身為學生的我而言，可是省下二、三個月零用錢才能支付的起。滑鼠之所以被視為必要的配備，應該是從視窗作業系統開始的，也就是Windows 3.0/3.1作業系統。

滑鼠的進展，真的是越來越進步，有兩鍵式、三鍵式、滾輪式、軌跡球式，設計的樣式也逐漸的人性化，無線式的滑鼠更增加了滑鼠移動的空間，透明、發光、換殼等多樣化的設計，無不在吸引玩家們選購。現在的電腦，除了速度的提昇外，就連電腦的外衣——外殼，也有了多樣的選擇，當然所使用的鍵盤、滑鼠，也有著多樣的款式，等著讓您來選擇。

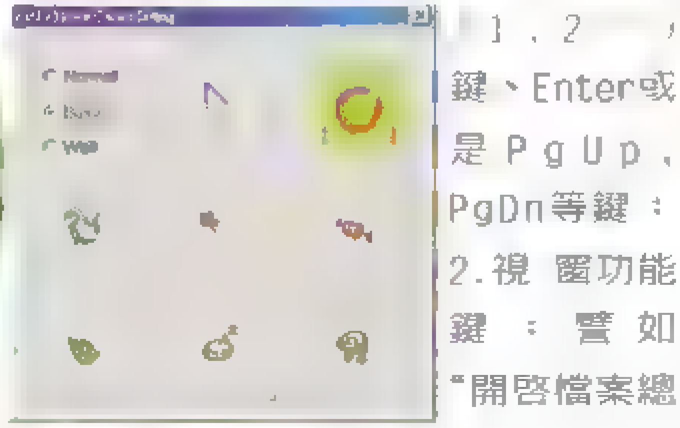
超炫滑鼠

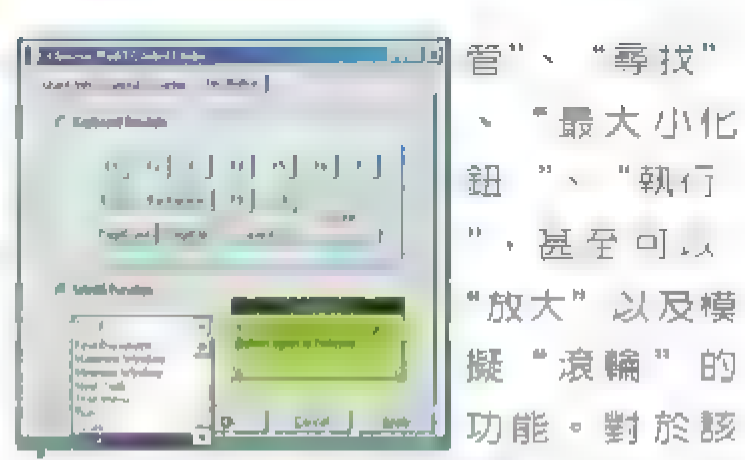
想要有不同於別人的滑鼠嗎？今天就為大家介紹一家滑鼠製造商—志聚有限公司，他們所推出的滑鼠，可是超炫的哦！有中規中舉的，有迷你型的，有透明、發光、換殼、伸縮，還有青蛙、飛碟造型的滑鼠，如此炫的設計，你心動了嗎？還有可以收聽廣播電台，還能支援MP3的功能，如何，聽都沒聽過吧！真的蠻佩服該公司的巧思。可支援使用序列埠、PS2、USB滑鼠的電腦，也有支援MAC電腦喔！如此多樣化的設計，一定能滿足大多數人的要求。就讓筆者我來做個簡單的介紹。

基本功能



將滑鼠驅動程式安裝上，重新開機後，會出現設定滑鼠的設定畫面，滑鼠左、右鍵的設定，游標的移動速度、拖曳影像、狀態設定…等。對於非滾輪式的擁有第三鍵的滑鼠而言，你可以對它做多樣性的設定。1.模擬按鍵：你可以設定它為Fn（1、2…）鍵、Enter或是PgUp、PgDn等鍵；2.視窗功能鍵：譬如"開啟檔案總管"、"尋找"、"最大小化鈕"、"執行"，甚至可以"放大"以及模擬"滾輪"的功能。對於該公司所出品的滑鼠而言，這些功能都只是最基本的，倘若你想知道它的特異功能，那就繼續看下去吧！



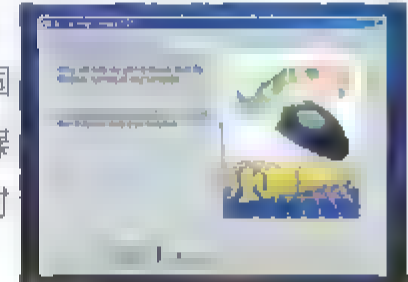


特異功能

有一系列的滑鼠是可聆聽FM電台，且支援MP3功能的喔！同樣把滑鼠的驅動軟體置於光碟中，可以發現有著聆聽FM電台的安裝選項。我們先把滑鼠驅動程式裝上，再把"聆聽FM電台"軟體安裝，此時會自動另外安裝MP3的壓縮軟體，重新開機，做些設定後，哈！真的可以收聽FM電台耶！

它可以掃瞄出可聆聽的頻道，可設定的頻道達200個之多；睡眠裝置讓你可以設定它自動開啟或關閉，起床時有音樂可聽，睡著後自動關閉，夠人性化吧！另外，預錄功能還可以設定時間、頻

道來做錄音，如此就不怕錯過任何你想收聽的電台。錄製的音質亦可讓你設定，音質越高，所錄得的檔案也就越大。

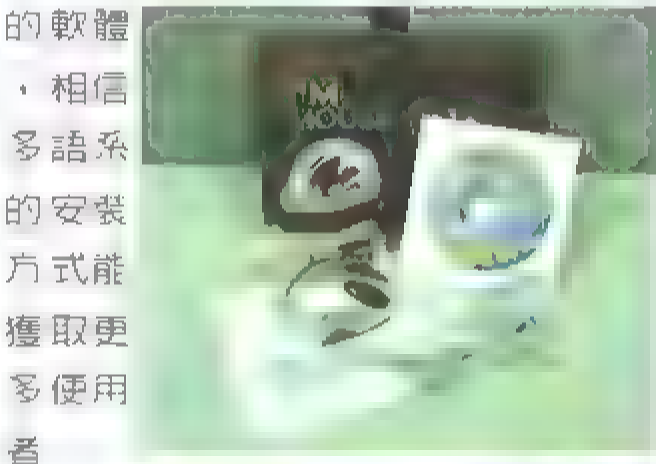


當然你要有個大空間的硬碟，才能夠應付你的要求。

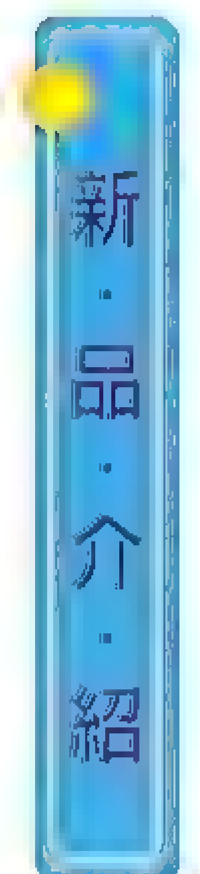
MP3當紅的音樂格式，它也趕上了。只要你把錄置好的WAV檔，透過FM Mouse的 "Wave to MP3 utilities" 或是 "MP3 Compressor" 這套軟體，就可以轉為MP3格式的音

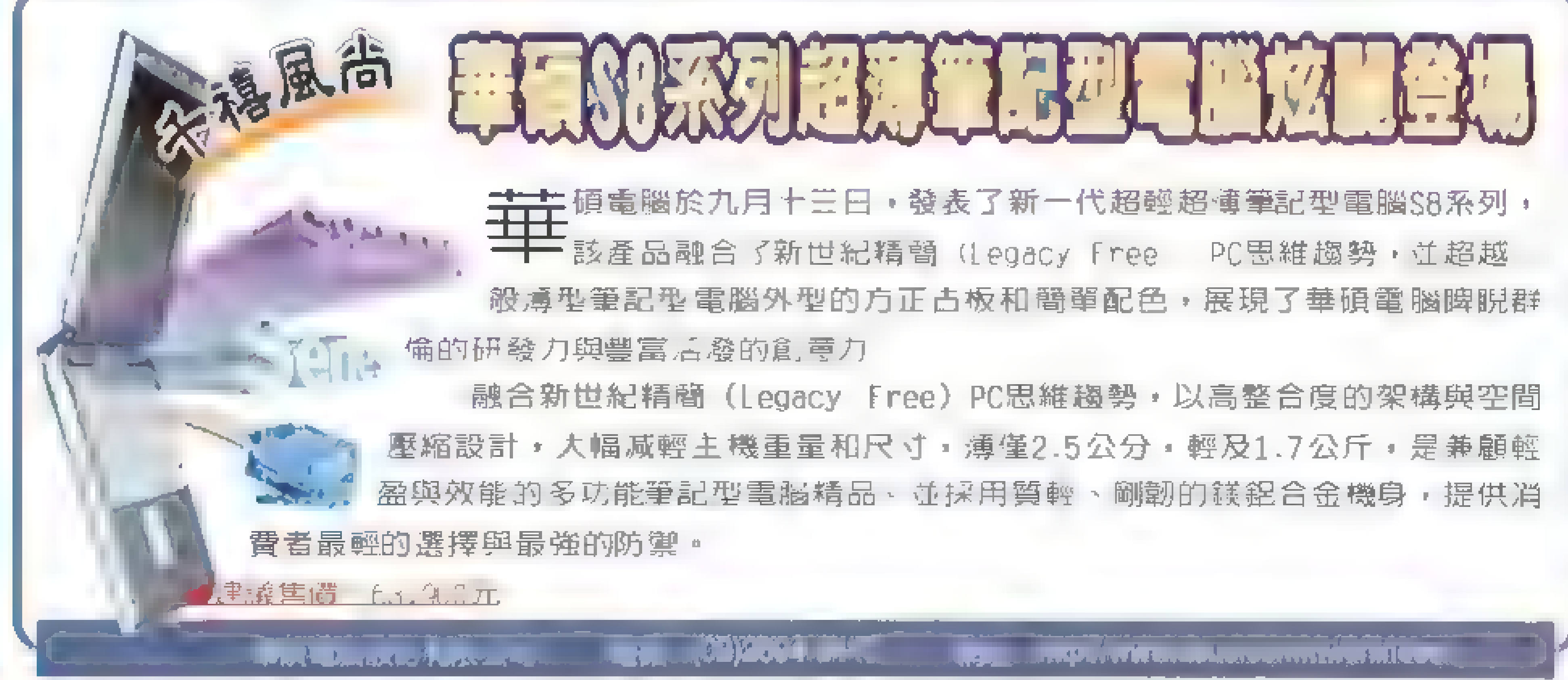
樂，所佔用的硬碟空間相對的也減少了許多。"MP3 Compressor" 這套軟體可是免費的，你可以儘情的使用，當然所壓製出來的MP3音樂，可別任意散播喔！

如此超炫的滑鼠，相信你一定心動了，特別是那有著FM電台功能的滑鼠。若要挑剔一下，可能就是少部份滑鼠的說明書是英文，介紹的也很簡單；FM電台這個軟體，可是英文的喔！雖然說明檔是收錄在光碟中，可也是英文的。冀望廠商在未來能附有中文說明或是中文版的軟體，相信多語系的安裝方式能獲取更多使用者。



志朿有限公司
電　話　(0...)999-4042 轉11
聯絡人　劉先生
網　址　www.allspirit.com.tw



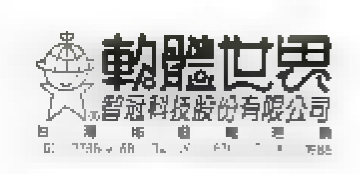


鍊金術士 Atelier Elie 艾莉

繼大獲好評的「鍊金術士瑪莉」之後，續作「鍊金術士艾莉」，

也即將以ＰＣ版與ＦＡＮＳ見面！艾莉除了保留瑪莉原有一切令人著迷的要素外，

還追加了大量動畫，事件更達瑪莉的三倍以上！！

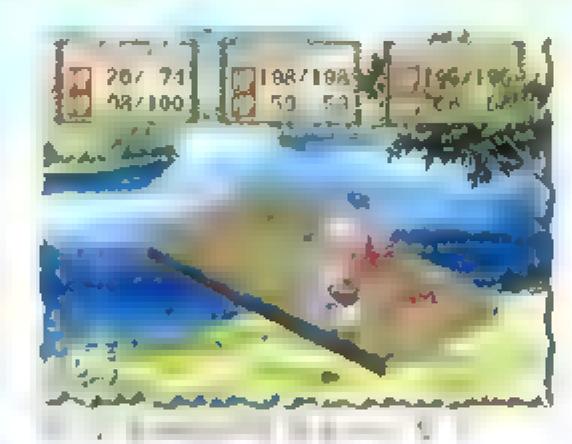


鍊金術士 Atelier Elie 艾莉

-STORY-

15歲的艾莉染上一種怪病，就在瀕死之際，
被因為探究鍊金術的瑪莉救了一命，
病癒之後的艾莉為了要報答瑪莉的救命之恩，
隻身來到瑪莉當初就讀的鍊金學院，展開四年的學生生活，
但由於學校宿舍不夠住，艾莉必須在自己的工房中生活。

可憐的艾莉可以順利度過四年的學院生活、成為一位傑出的鍊金士，
並找到他的救命恩人—瑪莉嗎？



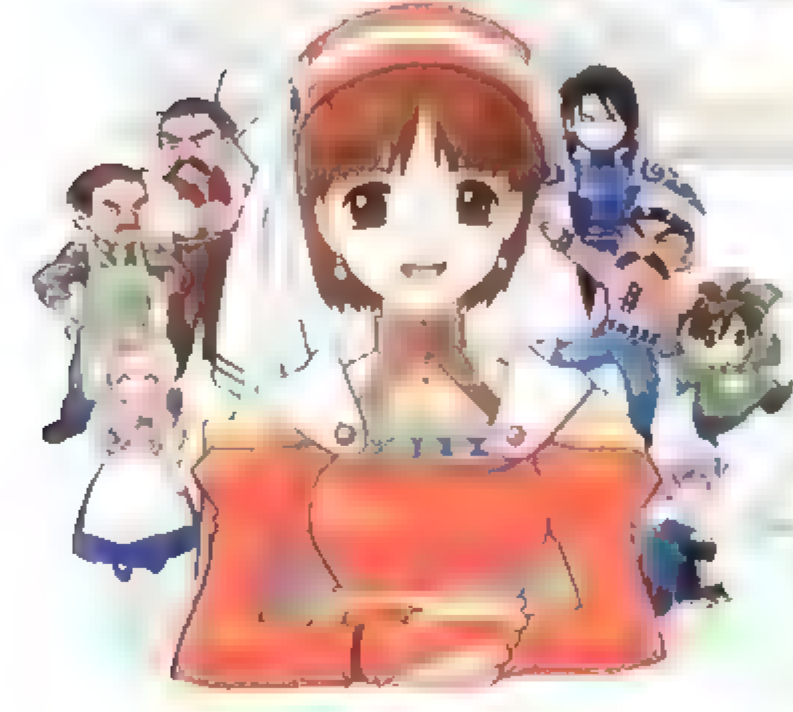


 Illustration:山形伊佐衛門

台灣帝技爺如科技股份有限公司　105台北市光復南路一號10樓　客服專線：02 27471035　http://www.tgl.com.tw

類型　新感覺RPG・對應機種　Windows95/98/2000・預定發售日期　[illegible]・價格　NT$[illegible]元

霹靂奇俠傳 完整劇情解析

注意來！當今的武林沒有人能夠看清楚我「燙劍草」的「攻略劍」是如何出鞘入鞘，連冷劍白狐和熱劍秦也不例外…攻略劍從來不殺不明不白和不知如何死了的人，所以，聽仔細了…

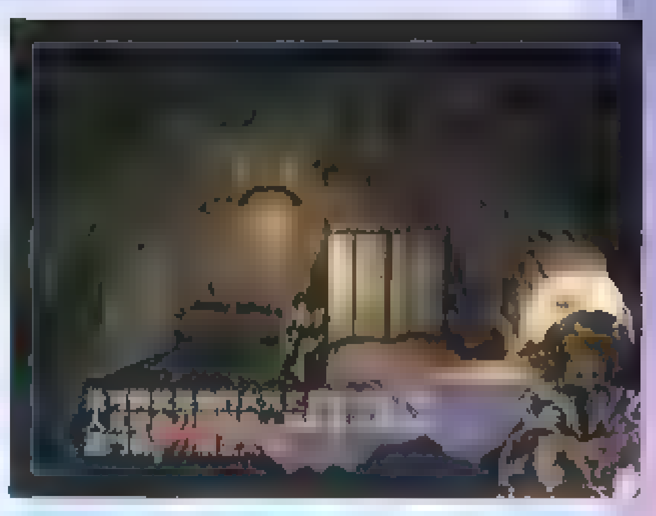
這款遊戲裡有極大比例的物品道具是採隱藏的方式呈現，有些是將游標在遊戲畫面上搜尋即會出現「問號」提示，只需按一下滑鼠即可取得。另一種則是必須往牆壁、山岩、屋角等等障礙物碰撞才會取得，而這種方式是不會有問號提示的。亦即，玩家們進入任何一處新的區域時(有些地方即使舊地重遊也會有新的物品出現)，除了以游標進行搜尋之外，務必要盡全力「撞牆」才不致遺漏任何可資增強實力的武功秘笈、強化屬性道具及回復性的藥品等。

本文所附地圖中的物品道具標示以「寶箱」為主，餘如隱藏但較具重要性的武功秘笈、武器等，皆於文中有所交代，「燙劍草」不敢保證毫無疏漏，但確已撞得頭破血流了。希望有志列名「攻略風雲錄」和「評論文武舅」的武林人士留神！

嘸妹喂！還沒有給他聽懂哦？噯…別人的失敗，就是我的快樂啦！哇哈哈…咳咳…哈哈…

第1天

萬寶洞



巧智之星秦假仙於萬寶洞內白忖，史豔文之女史菁菁為了要人荒野金刀獨眼龍，逼於無奈而下嫁霹靂門殺手刀鎖金太極，經過一番波折，金太極已然改邪歸正，與獨眼龍成為肝膽相照的結義兄弟。金、史夫婦在翠竹林隱居，並生有一子紫霹靂，但金太極中了黑色十字會的詭計，被囚禁在地獄窗數年之久，直到安全被獨眼龍救出，如今不知是生是死，閒來無事，就到翠竹林探望吧。

出門之際，洞內出現羅綱乾坤崎路人，他要借住秦假仙的萬寶洞，但布袋內的奇珍異寶可便宜出售，也可收購舊貨，至於武功秘笈則須進行交換：

五絕神功秘笈　太陽指、狂風飄雪、如意秘笈、玄丹神拳、盲目神劍

四方綜合拳秘笈　中嶽幽冥手、西方極樂拳、南山伏虎拳、北海降龍爪

玄黃一氣秘笈　黃子神功、玄子神功

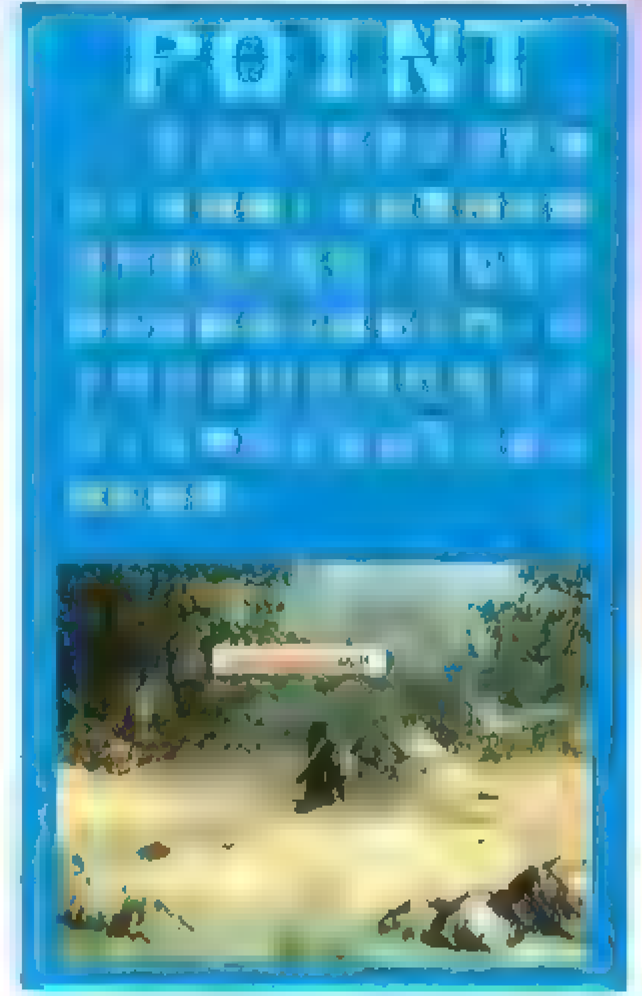
帝王雙刀—兩把帝王刀

帝爺雙刀—帝王刀、少爺刀

少爺雙刀—兩把少爺刀

洞內搜出五百銀兩、「八卦亂拳」和「劈川斷流」秘笈。洞外也可蒐集不少道具，抓住一隻蝴蝶時，得到「銀蝶飛舞」秘笈

洞外遇見白水江的劍狼，譏諷秦假仙是天下間最無用之人，在武林中專以收屍維生，同時竊取死者遺留的財物、刀劍、寶器和秘笈，但秦假仙自己則認為是慈善事業，不讓曝屍荒野以積陰德。劍狼施出「水藏劍法」要給秦假仙教訓，秦假仙獲勝時則取得他的「水藏劍法」秘笈，秦假仙的「混元捲蝶掌」還是有點用處的



翠竹林

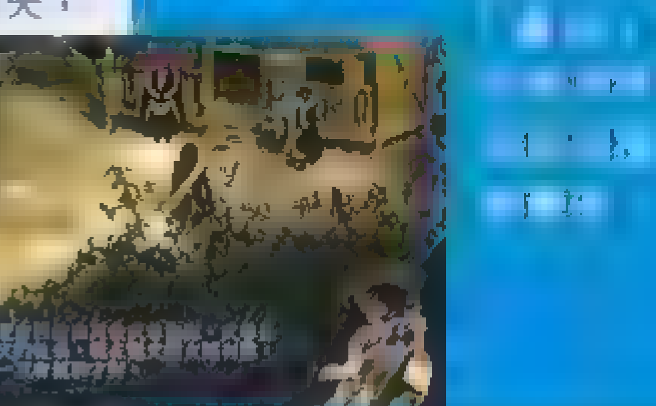
翠竹林中有「北海降龍爪」秘笈，茅屋前有一株粗大的巨竹，旁邊拾得一把柴刀，用柴刀劈砍巨竹可取得「純陽真體」秘笈。

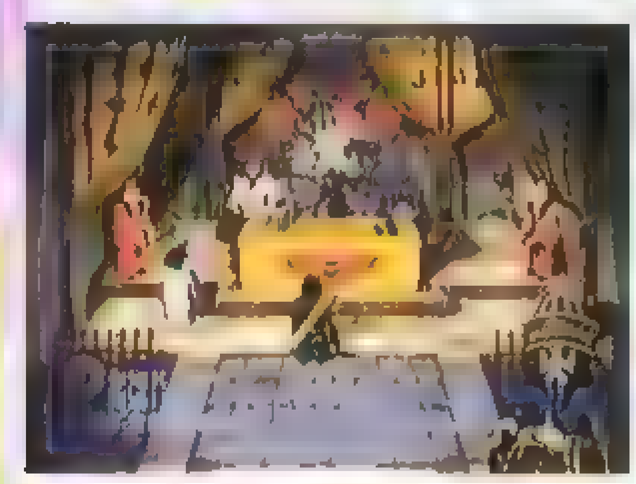
茅屋前練功的小孩是紫霹靂，進入屋中見史菁菁和獨眼龍佇立在金太極病榻前，聽聞金太極離開地獄窗即七孔流血不止昏迷至今。屋外傳來紫霹靂的叫罵聲，出門瞧見奇幻海的五海主宰，五人當即恭迎白骨靈車主人現身。

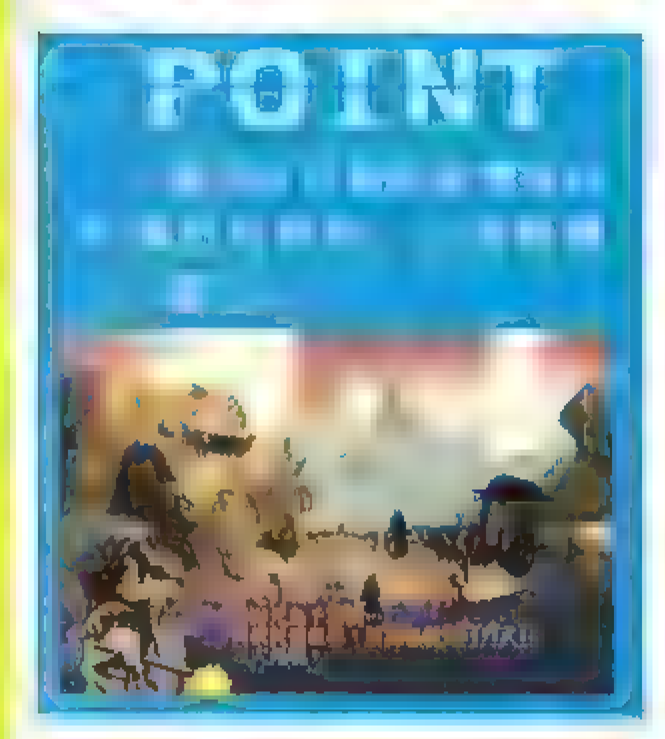
白骨靈車指出，只要獨眼龍揭開眼罩，讓他瞧瞧有無「霹靂眼」便可提供醫治金太極之法。靜流君遊說白骨靈車，主張由他邀獨眼龍入屋檢視眼罩，兩人進屋再出來後，靜流君表示一無所獲，白骨靈車也信守承諾，指金太極腦部血管破裂，以致七孔流血，如要使血管癒合，除非有血肉根。據他所知，在九層天通天柱上有一棵血肉根。

史菁菁不讓紫霹靂知道血肉根之事，獨眼龍則自告奮勇要往通天柱，但九層天是霹靂門的轄域，途中霹靂門的殺手多如牛毛，即使能通過九層天，但通天柱高有四百八十丈，除了霹靂門第四教主九眼如來半夫麼天生長了一對肉翅，尋常人任憑輕功再高也上不了的。

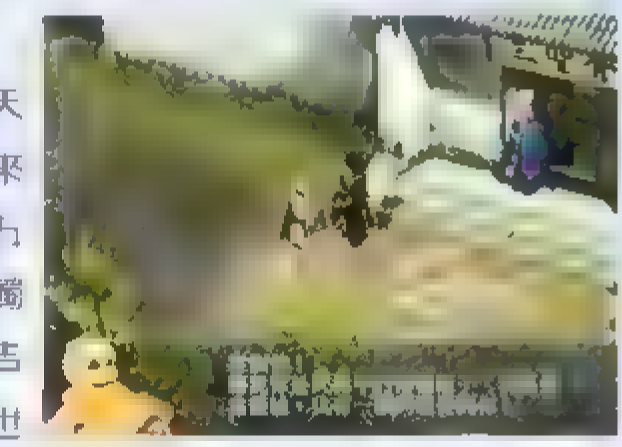
秦假仙知道三聖會一直想要消滅黑色十字會與霹靂門，可以借該會之力辦成此事。三聖會目前由萬教武尊指揮，而武尊又是史豔文之徒，現在豔文女婿有難，他一定會出面幫助才是。秦假仙吩咐史菁菁與獨眼龍照顧金太極，自己則前往三聖會求助。







門口唬住三聖會門人才得進入，武尊得知來意後，表明三聖會不可能幫助取得血肉根，因為拯救金太極是私事，而消滅黑色十字會是大局，若罔顧大局而就私事，恐遭人非議。



看來事無可為，走出門外巧遇矮俠恨天高，聽聞秦假仙是武林中的情報販子，特來詢問白骨靈車之事，秦假仙一個情報賣得九十銀兩。矮俠為了證明自己的腳程得天獨厚，瞬間往返泰山並取回白露草。秦假仙告以白骨靈車在奇幻海，矮俠如能利用歐陽世家的天星炮將之炸成碎片，必定能名揚四海。矮子猴聽後一溜煙跑了。

到了此地但見白骨靈車安然無事，且揚言恨天高若在一個月內尚能苟活人間，他就非轟動武林的白骨靈車。多說無益，還是擔心血肉根的事吧

奇幻海外海有魔海死島千邪洞，與橫屍猵血林、陰風骷髏堡同列武林三大死境。

林中遇見恨天高，秦假仙責怪他發射小天星準頭不佳，但恨天高則表示小天星對白骨靈車宛如廢鐵。聽說白骨靈車在一個月內要取他性命，恨天高急得要躲往白孔狹道。

茅屋中聽聞紫靈尊不見了，獨眼龍猜測是單獨前往九層天採取血肉根。史豔豔正在屋後煎藥，獨眼龍急邀秦假仙速往九層天，晚了怕紫霹靂遭遇不測。

秘笈列表 回復系

氣療術	將真氣運行一週天，培元鎮痛，回復體力四十點。
銀蝶飛舞	藏鏡人之妹飛翔仙子白蝴蝶的療傷秘法，可恢復體力七十五點
鎮血斷	以淳和內功鎮住周身大穴，防止傷勢惡化，可補充體力一百一十點。
冰心訣	依心法吐納調息，屏神內視，可幫助解除麻痺、昏睡、瘋魔、鎖脈等異常狀態。
淨衣咒	總動咒法淨身，可解除屍毒、瘴毒、赤毒。
四象靈光	萬教之父戰寒燕獨創的療傷術，可回復體力四百點
五氣朝元	以內力替我方全體療傷，全員體力恢復三百點。
靈血咒	念咒解除赤毒、屍毒、瘴毒、毒絲、麻痺、昏睡、瘋魔、鎖脈等狀況。

秘笈列表 復活系

還魂咒	運起此咒可使死者復活，並恢復體力百分之十。
贖　魂	將死者魂魄自陰間贖回，並恢復體力百分之三十。

九[illegible]笑

屍山血海人頭橋上瞧見地上有把斷[illegible]刀鎖，紫霹靂果然拿取金太極的刀鎖來此…橋上[illegible]、白骷髏[illegible]，[illegible]路[illegible]九層人[illegible]入[illegible]時，瞧見手足被斷、心臟眼被挖[illegible]屍身，[illegible]要取血肉根拯救父親[illegible]…

獨眼龍[illegible]的屍首帶回[illegible]竹林，他要隻身闖九層大尊取血肉根並[illegible]報仇。秦假仙料理紫霹靂屍首[illegible]收拾妥當後，跟上前[illegible]獨眼龍，與他聯手大戰五場，[illegible]門徒可得「移山轉岳」、「劈刀亂[illegible]」、「[illegible]火攻掌」、「閃電穿雲」[illegible]

[illegible]通天隔時，獨眼龍隻身[illegible]過一番纏鬥後碰上九眼如來半天鷹，他念在獨[illegible]勇可佩，揚言只要抵擋得過他五道氣功，就代上通天柱摘取血肉根[illegible]獨眼龍。

獨眼龍[illegible]四道氣功已[illegible]，半天鷹見他神勇至此，答應最後[illegible]欠下，轉身躍上通天柱頂採得血肉根交予獨眼龍。通天橋左方有「鐵布衫」秘笈。

回到人頭橋時，眼前出現[illegible]戰將[illegible]，欲與獨眼龍對賭，如若賭輸，就[illegible]出現，[illegible]眼龍與一屆勇對賭，劍[illegible]擊敗一屆勇，其[illegible]劍藏玄[illegible]之後，當場跳入人頭橋自我了斷…劍藏玄[illegible]只是為多情之人，但[illegible]人。

[illegible]一屆勇的紅纓刀[illegible]，途中又遇黑白[illegible]南宮恨，也因欣賞獨眼龍的氣魄，是以堅持用幽靈馬車[illegible]

移星換斗	闇世先生所創，運足真氣嚴陣以待，將下回合遭受的攻擊[illegible]敵人身上
天罡戰氣	蜀山仙劍派的玄妙仙術，使用武器攻擊的威力增[illegible]倍
醉仙望月步	蜀山仙劍派的獨門道法，使用普通攻擊時，可連續出手兩次
仙風雲體術	蜀山仙劍派的玄妙仙術，戰鬥中身法暫時加倍
凌空逝影	可練成金蟬脫殼之法，用以在戰鬥中逃離敵人的追擊

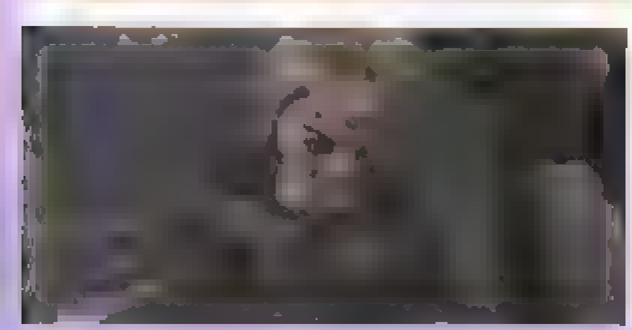
秘笈列表 護體系

鐵布衫	傳說中能練到刀槍不入的境界
金鐘罩	少林與蜀山武林的護體神功「金鐘罩」的秘笈。
混元遮天被	以混元真氣吸納轉化敵人的攻擊，可將下回合所遭受的攻擊轉化成自身的體力
羅漢千斤閘	以羅漢金剛體為基礎的橫練神功，可以完全抵擋敵人的攻擊一次

POINT

POINT

POINT



送至林口時，黑白郎君要趕往盤絲窩接受蛻變妖郎天羅影的挑戰，秦假仙知道「蛻變大法」厲害非常，囑咐黑白郎君多加留意。

茅屋中見到聞世先生，雖已取回救命的血肉根，但卻犧牲紫霹靂的性命。史菁菁進入屋內後，眾人先則百般隱瞞，但史菁菁卻因母子連心而早料到紫霹靂已遭不測。聞世先生指武尊要出兵攻打黑色十字會，他必須趕回聖會。

血肉根果然具有神效，復原後的金太極急邀獨眼龍欲往九層天為紫霹靂報仇，但竹林卻又出現白骨靈車的身影，意指只需找到五樣東西，他就有辦法可使紫霹靂如同幽靈馬車一般行動自如，唯須金太極答應為他做一件事，他才願意透露。金太極答應之後，白骨靈車才道出這五樣貴物的秘密：

百年不死之腦　只有「蛻變大法」創始人蟒中龍和飛變魔女才有，因練成「蛻變大法」的人腦是不死的，所以能一再的蛻變。

絲毫能察之眼　九眼如來半天鷹的第五顆和第六顆眼睛即是。

通靈知性之心　當今武林唯有黑色十字會之主所擁有。

操縱生死之手　武林中有三人劍術精湛，除非這三人互相殘殺，否則無人可取他們性命。此三人是玉吾心花風雲、冷劍白狐和劍藏玄。

頃刻萬里之足—矮俠恨天高雖擁有這麼一雙腿，但已不知去向。

獲得五寶之後，還得再尋獲創造「玄子神功」之人，只有此人才知道幽靈馬車是由誰製造。獨眼龍自忖，劍藏玄有恩於他，只能向別人下手了。如今只知矮俠恨天高躲在百孔狹道，而半天鷹則鎮守在通天柱，可惜武尊又不願透露黑色十字會的總壇何在。金太極讓史菁菁留守竹林，當即和獨眼龍、秦假仙出外尋找五寶。

洞口抓到一隻金蜘蛛，洞內傳來震天價響的廝殺聲，想必黑白郎君和天羅影正戰得火熱。

洞口由金蜘蛛所結的蛛網堅韌異常，氣功寶劍不傷，既被封鎖，任何人也難以出入。

通天嶺上再遇半天鷹，二人聯手打敗他之後，半天鷹立即躲往通天柱。獨眼龍主張暫且放他一條生路，就當還他當日一掌之情，但秦假仙則急著要取「絲毫能察之眼」…

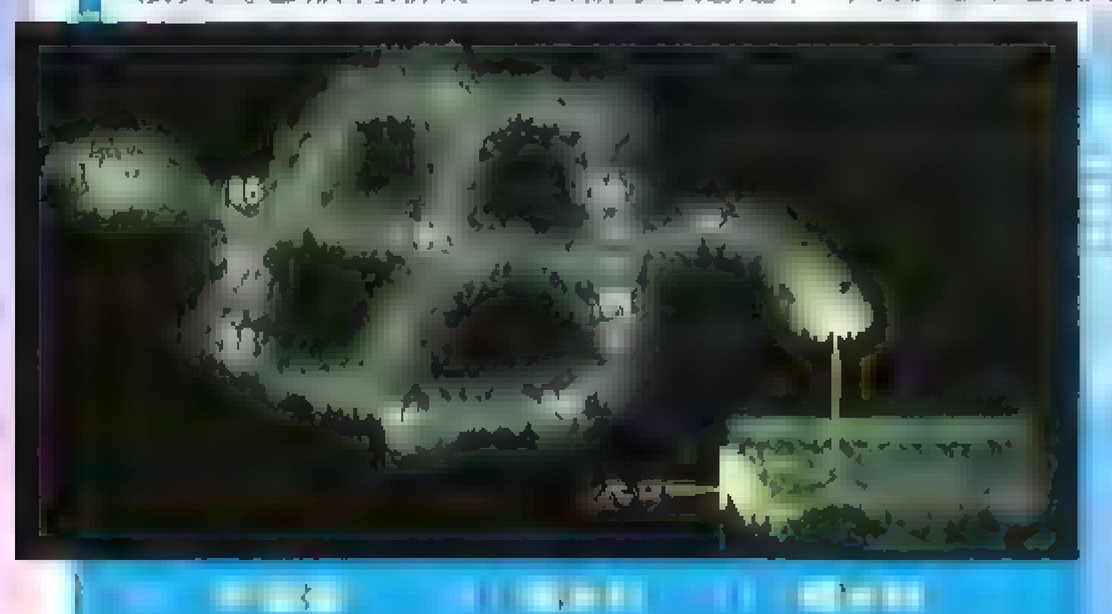
此時，霹靂門第三教主冷劍白狐在通天柱下等候半天鷹，在他尚未看清冷劍如何出鞘入鞘之前，「絲毫能察之眼」已被冷劍白狐取得，並轉贈給金太極。這是霹靂門的恩惠，他希望金太極能重返霹靂門。

金太極堅持不能重返霹靂門，但可以為他做一件事。秦假仙問起冷劍白狐名號時，獨眼龍大喊一聲「操縱生死之手」，與金太極的劍尖幾乎同時逼向冷劍白狐，但被他巧妙避開。既然「操縱生死之手」暫時難以取得，不如先往百孔狹道尋找矮俠恨天高。

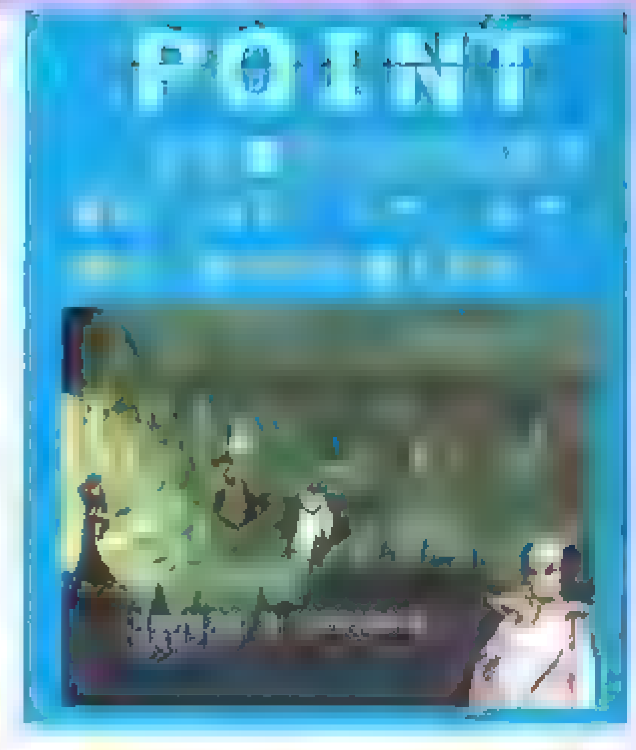
秦假仙收埋半天鷹屍首取得「風雨雙蘭花」秘笈。

矮俠恨天高責怪秦假仙出賣他，往裡跑進洞內，金太極情急也追了前去。獨眼龍說狹道四通八達，要抓住恨天高極難。秦假仙抓出金蜘蛛將洞口封閉，由唯一通道進入狹道與獨眼龍會合，往前再遇金太極，他發現底端有條死路，只要將恨天高逼入該處即可抓住他。

進入狹道追趕幾番之後，終將恨天高逼入左上方的死窟，三人聯手打敗恨天高並順利取得「頃刻萬里之足」。白骨靈車隨即出現，他原是有計謀的，如不先放出要取恨天高性命的風聲，則無人逼他逃到這 死窟，並當場被靈車帳籠…白骨靈車說到做到，他果然沒讓恨天高活過一個月。



金太極感嘆白骨靈車真個是可怕人物，獨眼龍也自責害了恨天高，秦假仙則提醒要趕回翠竹林。收埋恨天高屍首得到「化影無蹤」秘笈。



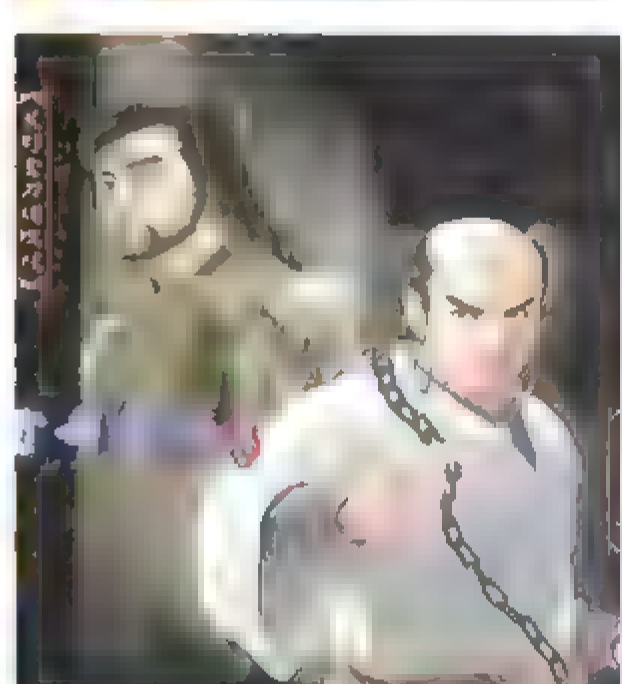
茅屋內見到武尊親自造訪，說史菁菁已遭黑色十字會擄走。金太極聞言大怒，黑色十字會先前將他囚禁於地獄窗長達數十年，如今又抓走他的妻子…武尊表示已查知黑色十字會的總壇所在，快快隨他前往救人吧

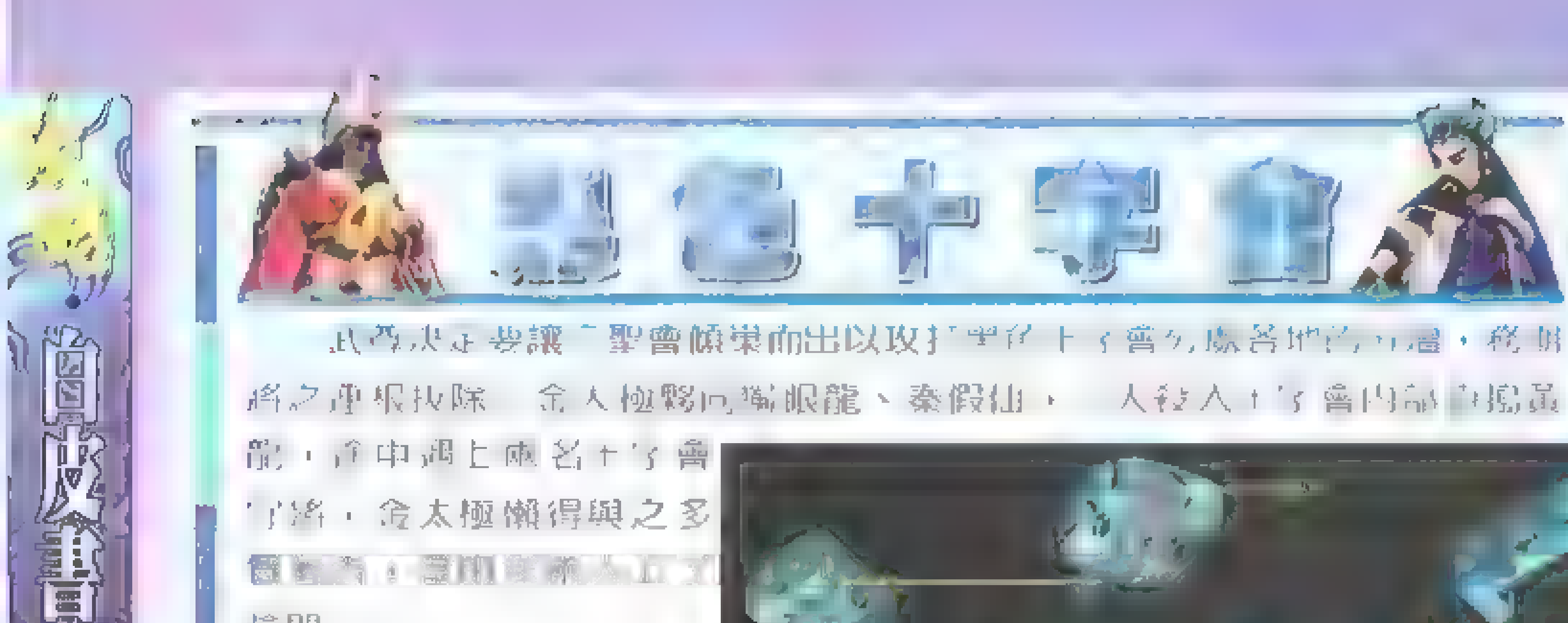
秘笈列表 ·············· 增強系

純陽真體	史艷文以純陽真體為根柢，創出純陽掌，練成純陽真體者可增強光之屬性
移山轉岳	矮仔爺掀靈判決轉輪差的獨門心法，可提升修練者土的屬性。
非真刀譜	素還真所創造的刀法秘笈，修練之後可增強使用武器的能力
羅漢金剛體	少林十八羅漢的獨門內家武功，可提升修練者的防禦力
紫金腿	血門教父岳天環毒殺恩公師門所奪取的腿法絕學，可以增強修練者的身法
幽靈魔訣	傳聞能夠自由控制幽靈魔力的邪魔口訣，練成可不受別人的心智操控
純陰真體	練成純陰真體者可增強冰之屬性，修習純陰真體最精湛者乃苦海女神龍。
真陽金剛體	天陽二聖閉關一甲子所研創的內功心法，修練者可提升火的屬性。
至陰金剛體	地陰門五羅剎共同創造之歹毒邪功，練者可增強暗的屬性。

秘笈列表 ·············· 閃躲系

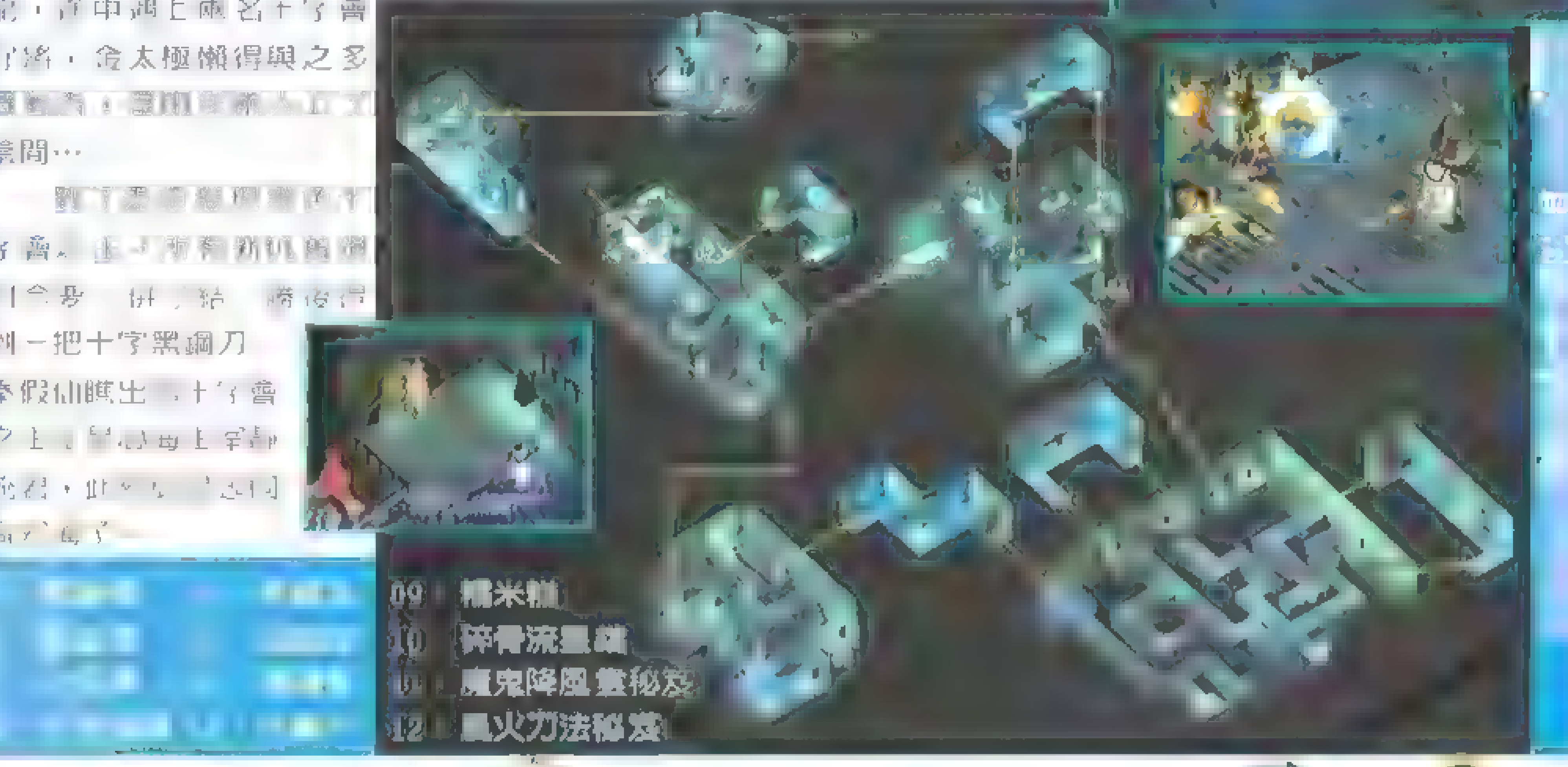
化影無蹤	影之門逃命用的閃門絕招，熟練此法即能在戰鬥中加快速度一回合
八卦迷蹤步	素還真創出的絕妙步法，按八卦方位閃避移動，完全閃過敵人的攻擊。





武尊決定要讓[illegible]聖會傾巢而出以攻打[illegible]十字會[illegible]各地[illegible]，務期將之連根拔除[illegible]金太極緊同[illegible]眼龍、秦假仙[illegible]人殺入十字會內部[illegible]龍，途中遇上[illegible]名十字會[illegible]，金太極懶得與之多[illegible]
[illegible]瞬間…

[illegible]十字會[illegible]
[illegible]到一把十字黑鋼刀[illegible]秦假仙瞧出[illegible]十字會[illegible]



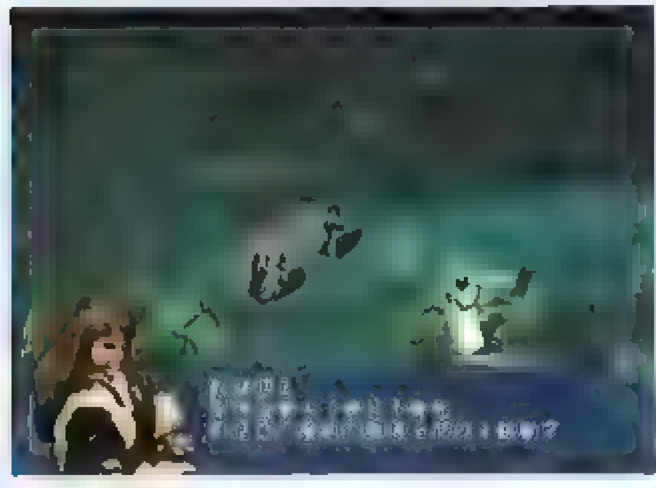
[illegible]，但[illegible]久口否認[illegible]十字會[illegible]
[illegible]仇海主[illegible]
[illegible]十字會[illegible]
白骨[illegible]出現[illegible]十字會[illegible]
[illegible]
[illegible]，秦假仙想到白棺機密門。此地[illegible]，但若[illegible]，則放上幾十年也[illegible]，[illegible]會的關世先生才[illegible]

[illegible]，秦假仙不睬一眼門口看守的門徒，[illegible]

[illegible]十字會[illegible]押解[illegible]的地[illegible]發現[illegible]女子屍首[illegible]排就地埋葬，自己則黯然先往白棺機密門[illegible]

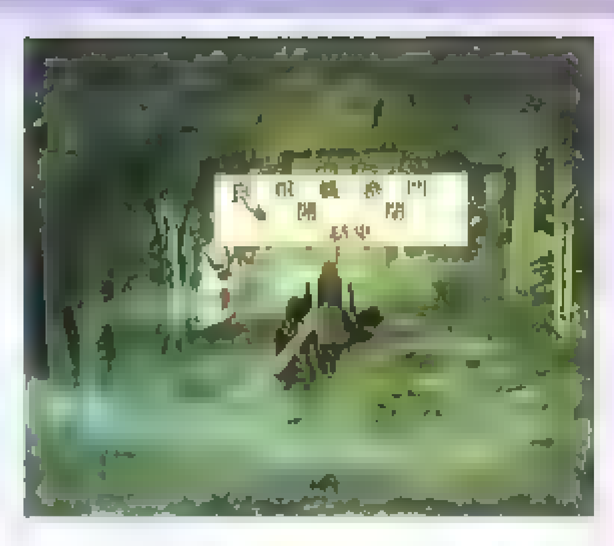
[illegible]口訣：「白棺白棺、機[illegible]、白棺[illegible]、閉門開門、[illegible]」武尊顯然[illegible]，[illegible]得金太極再入[illegible]

秦假仙與獨眼龍來到門外再見金太極，據闇世先生所示口訣在石門上依序按下以打開入口，並邀同金太極入內放置紫霹靂屍身。



石門內一口棺木中發現擎天子的身軀猶存，絲毫不見腐爛，秦假仙知道擎天子擅使「玄子神功」，並曾以神功打敗過黑白郎君。獨眼龍上前查看已無脈搏，如果已死，此刻該是一堆白骨才是，這事還得問問白骨靈車。獨眼龍力主不能讓白骨靈車進入機密門，他究竟是邪是正猶未可知，對他須得提防。秦假仙提議將擎天子的棺木拖出機密門，再去找白骨靈車前來。

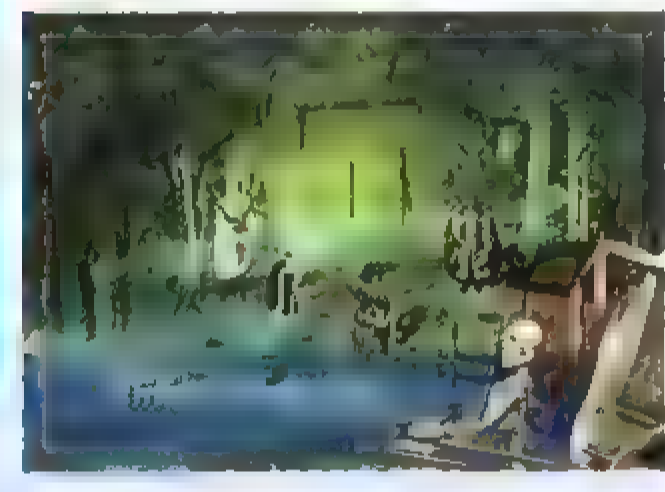
將紫霹靂屍首放進一口空棺後，獨眼龍要秦假仙速往奇幻海找白骨靈車，他會與金太極將擎天子的棺木拖出機密門外等候。



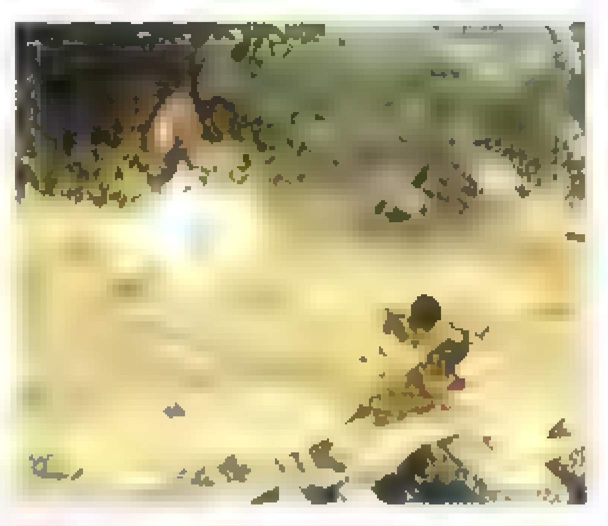
秦假仙獨自找白骨靈車欲往百棺機密門讓擎天子開口說話，但白骨靈車則表示，「玄子神功」並非擎天子所創，但擎天子雖非創始人，想必亦與神功有關，首肯隨後就趕往百棺機密門一探究竟。

金太極與獨眼龍已將擎天子的棺木拖出門外，白骨靈車抵達後要秦假仙打開擎天子的嘴，立時有一道真氣襲向白骨靈車，使得他隨即負傷離開。

秦假仙取出一片金葉後，擎天子的屍身立即化為白骨，金太極指擎天子臨死將金葉含入口中，所以能維持屍身不爛。秦假仙端出金葉仔細觀看，發現上書「九死一生洞，九死難一生；誰若有命出，堪稱天下王」。



九死一生洞位於絕人谷，想當初小金剛闖入九死一生洞後，至今尚無消息。金太極急欲一闖九死一生洞，秦假仙則覺得要找白骨靈車瞭解一下狀況。

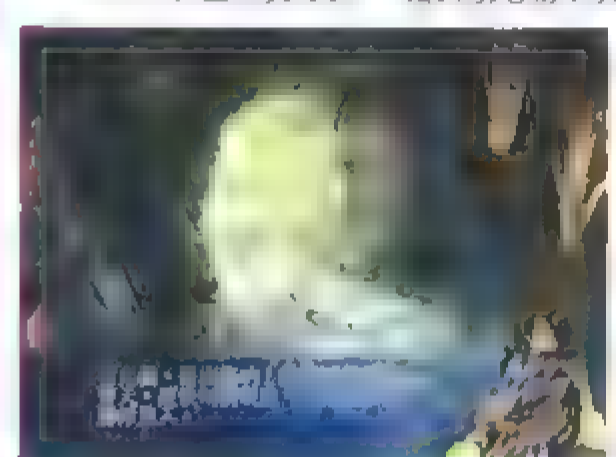


白骨靈車感嘆素還真還真厲害得緊，竟利用擎天子的元靈真氣傷及他的身體。據他指出，素還真才是創造「玄子神功」之人，待他再施個小術，此人非現身不可。此刻他正要運功療傷，還是先行離開吧。

絕人谷

絕人谷要進入九死一生洞前計有十處入口，既叫九死一生，即是指九死洞、一處生路。秦假仙自己摸索尋路，當個自己找路，待找到生洞再讓金太極扎獨眼龍進入即可。

好不容易找到一處有光線的出路，再去找金太極與獨眼龍一起進入琅環山的玉皮池。



琅環山

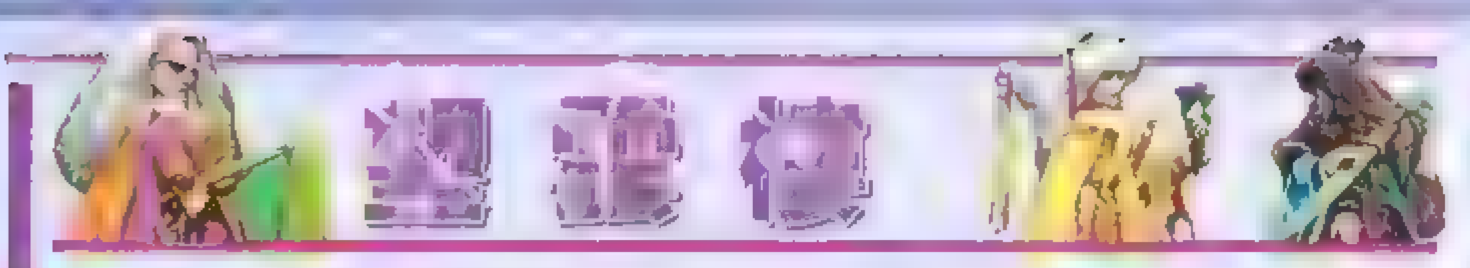
玉皮池邊有一株大龍果，但尚未成熟且不易摘取，池中[illegible]有水蓮子。登上階梯到了品茗亭，見到清香白蓮素還真隱居在百招牌龍五蓮台，與道友陸敵紅塵一線生猜測秦假仙等人來意。

秦假仙在階梯盡頭驚見小金剛，他是從九死一生洞後，拜在素還真門下為徒。另一孩童名喚小玄元，他誠實指出秦假仙乃天下第一醜人…上前請教素還真後，得知與擎天子字係的成關係。素還真又道，使紫霹靂重生可以化解武林危機，但同時也會再引起武林另一股風暴。白骨靈車確非池中之物，他要藉由秦假仙以探知素還真行跡。再者，紫霹靂若是復活，將來勢必成為白骨靈車手下一員大將。

紫霹靂的重生顯然對素還真極為不利，但也可化解擎天武林的災厄，而往後的武林將會步入魔氛亂世的局面。白骨靈車刻意調教一名先天性情狂野的孩童，並傳授邪派魔功，未來這股殘暴的勢力，非是凡人所能抵擋。素還真若要取這二名孩童性命只在彈指之間，但如何下得了手？看來，要收服這一魔靈，只好交由紫霹靂人做了。

素還真請一線生於十五天內再以三陰玄火鑄重造一把刀鎖，但金太極也需速將九齒交予一線生，如此方能使紫霹靂重生。素還真並要金太極將往陳良山珍珠地找尋觀山望雲樓的樓主，相信必能獲取九齒的線索。此外並要轉告樓主，在成事之前務須照辦白骨靈車所交代之事。

秦假仙在品茗亭後方的石洞內取得「淨衣咒」秘笈，並聽聞小金剛言道，素還真在品茗亭泡茶得泡上七天七夜，趁此機會邀同小玄元偷溜下山玩耍。由品茗亭登上階梯到了五蓮台，此地有一小屋，屋中有「南山伏虎拳」秘笈。



望雲樓

廣場上有霹靂門戰將逼白樓主之女歐陽琳交出大天星，但被玉菩心花風雲以「無形劍氣」擊斃。秦假仙上前收屍取得「盲目神劍」秘笈。

金太極見狀要花風雲獻出雙手，但獨眼龍則要與他展開君子之爭，雙方約定次日在葬龍崗決鬥。望雲樓中，樓主詢問花風雲對決鬥有幾分把握，花風雲的回話惹惱樓主，乃令他離開望雲樓，以免破壞樓主的大事。

秦假仙一人進入大廳詢問五毒線索，並轉達玉瓊真的忠告，樓主言指獨眼龍若在葬龍崗決鬥獲勝，花風雲的「操縱生死之手」則任由拿去，樓主請至客房休憩，五毒的線索待明日再行提供。

秦假仙在客房內覺得望雲樓神秘詭異，連夜步進行一番調查，房內有行軍丹、護心符、袖裡飛箭及「碎骨掌」秘笈，拉下牆上的一幅畫後，看似藏有武功玄機，秦假仙觀看許久才領悟出「仙風雲體術」。

走出房間見樓主於大廳沉思，詩中則蘊含凄涼之苦。樓主指二十年前，她的父親歐陽上智被「單鋒劍夫」所殺，而該劍夫則是丈夫劍藏玄的獨門劍招，元長歐陽麟君定是劍藏玄所為而發生爭戰，隨後劍藏玄則離開歐陽山莊，自今音訊全無。劍藏玄離開一年後，她生下了花風雲，而今長為報父仇也加入奇幻海，成為恨海主宰靜流君。花風雲六歲那年，白骨靈車也到山莊收留她們母子，十數年來她也為白骨靈車做了不少事情，一天接獲一片金葉，上書「認賊作父」，而今她懷疑白骨靈車與二十年前的歐陽山莊血案有關。

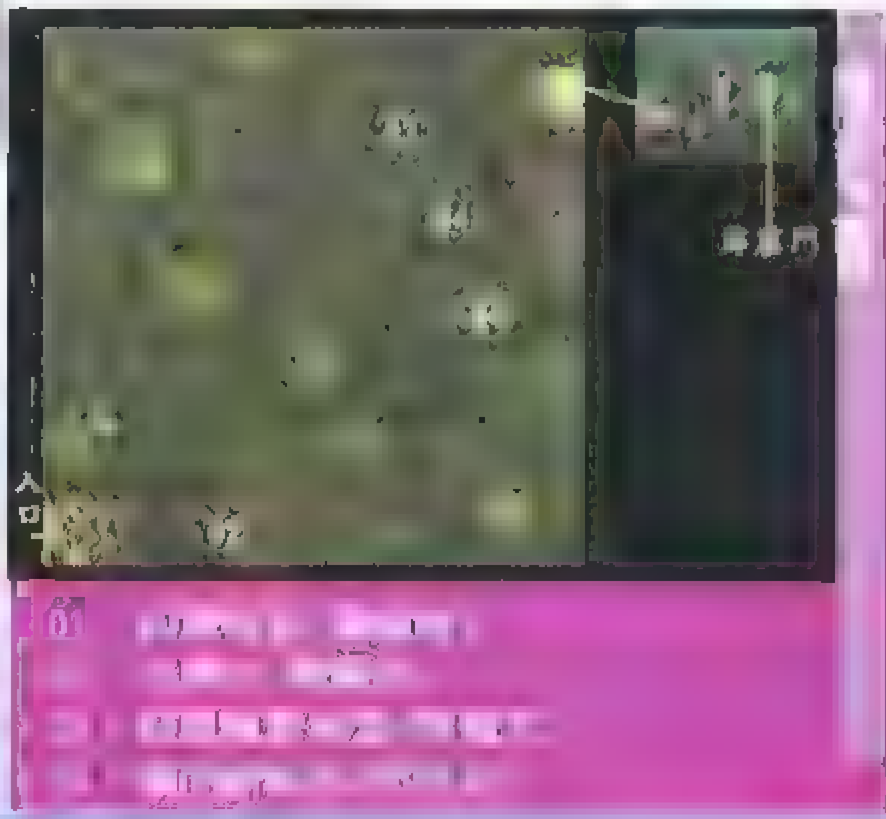
只因受秦假真吩咐，只得隱忍以待報仇時機。秦假仙大嘆白骨靈車多事做孽，另在大廳取得還神丹、天星炮（即大天星）。

次日一早於大廳會見眾人，金太極急著打聽「百年不死之腦」的消息，獨眼龍則要趕赴葬龍崗之約。據樓主所知，擁有「百年不死之腦」的鐵中龍與萬變魔女正前往陰司墳，想消滅「蛻變大法」的邪術，必須在不死之腦抽上吸雷針，樓主並當場交給一枚吸雷針。

獨眼龍與金太極與秦假仙往陰司搶取「百年不死之腦」，他一人要單獨前往葬龍崗取「操縱生死之手」，樓主謂此去凶多吉少，望花風雲手下留情。

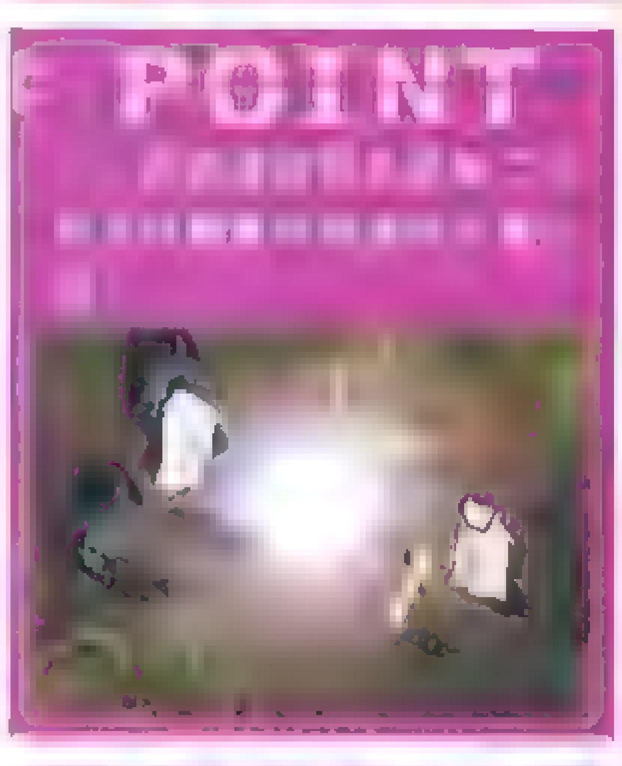
陰司[illegible]

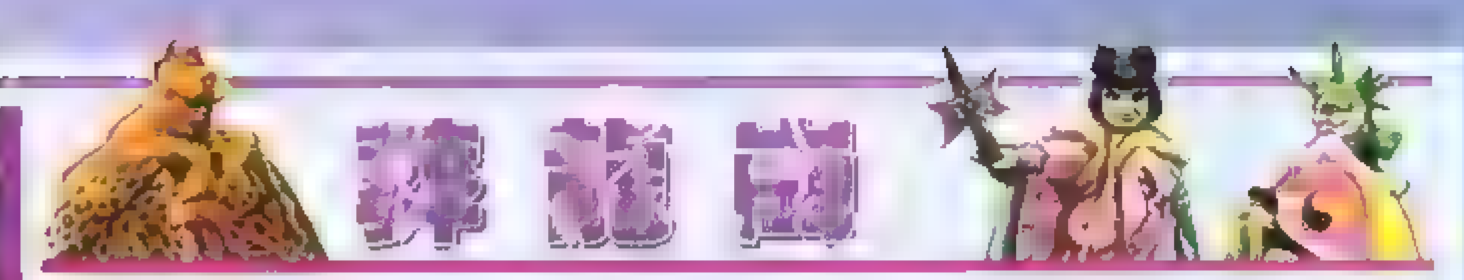
找到鐵中龍與萬變魔女的棲息地，雙方交手幾回合後，秦假仙想起要使用吸雷針，之後又遭對手鋪施「蛻變大法」，屬性就已大變，自然得改用招式對付。



獲勝後取得「百年不死之腦」，秦假仙收屍時又取回吸雷針和毒龍砂。此地即是霹靂門門主的墳墓，昔日是如何的威風八面，如今卻已葬身黃土…

另一方面，在葬龍崗的決鬥現場，獨眼龍大敗虧輸於花風雲的「無形劍氣」之下，且遭受「霹靂眼」被奪走的折辱…





靜流君當初在翠竹林為了維護獨眼龍而隱瞞了白骨靈車，擔心真相若是揭穿，命則休矣。白骨靈車命花風雲挑戰獨眼龍，必是為了奪取「霹靂眼」。樓主雖趕赴葬龍崗阻止花風雲，但為時晚矣，局勢到此地步，唯有按照計畫行事。

白骨靈車現身指出「霹靂眼」就在獨眼龍的左眼之中，責怪靜流君當日竟敢欺騙於他，今日恐怕插翅難以騰空。靜流君暗示樓主動手親刃兄長…白骨靈車明知他兄妹皆是歐陽世家之後，樓主今日親刃兄長倒也出乎意料，但不如此，則計畫難以為繼。

既然為了組織可以犧牲兄長，那也應該可以犧牲丈夫和兒子才是…白骨靈車想送一雙「操縱生死之手」給[illegible]，因為冷劍白狐行蹤不定，只好將目標放在他二人身上，下回再到望雲樓時，希望能見到這雙他想要的手…

白骨靈車離開之後，秦假仙與金太極聯前詢問樓主可是忍心下手？樓主眼看兄長已死，若不再堅持，則歐陽世家的冤仇就無人可報…秦假仙替靜流君收埋時取得「[illegible]獄幽冥手」秘笈，往前的石壁上另有「擎虹劍招」秘笈。

樓主於葬龍崗上要求花風雲去殺了劍藏玄，並誆騙他父親的仇家即是劍藏玄，此人一死，他父子當可見面…這是上蒼賜給歐陽世家的宿命，樓主無力改變也只好視若無睹。

到得決鬥現場只見地上留有獨眼龍的豹眼鑲金刀，獨眼龍向來刀不離手，莫非已遭不測？武尊接著出現，表示是前來贖罪的，據說史菁菁並沒死，亦非遭黑色十字會所擄，而是有把「豹眼鑲金刀」抵住他的咽喉，他不得不照獨眼龍的意思去做…金太極初時並不相信，但武尊言之鑿鑿指獨眼龍與史菁菁二人此刻正在東籬山下，他甚至可以殺了這兩名姦夫淫婦為金太極報仇雪恨！只要武尊講的是實情，金太極願意為他做一件事，武尊當即領著金太極前去證實，秦假仙則急如熱鍋螞蟻…左方巨石有「金刀快斬」秘笈。

東籬山下的茅屋中，史菁菁正為獨眼龍請大夫診治傷勢。武尊帶領金太極前來，遠遠就瞧見屋內果有兩人的身影，金太極因怒極而吐血，並以鮮血寫就「斷」字，連同獨眼龍的豹眼鑲金刀拋向茅屋，以示割袍斷義、兄弟情絕…

秦假仙趕抵時，武尊說是闇世先生堅持要他造成金、獨、史三人之間的誤解，因為金太極太重感情，為了史菁菁與獨眼龍而漸失鬥志，如要喚醒金太極的魄力，須斷絕三人間的感情才是。闇世先生認為史菁菁是軟弱婦人，而獨眼龍是一無用廢人，利用他二人的性命喚回金太極昔日鬥志是值得的…

秦假仙進入茅屋才得知，那日他們二人離開翠竹林後，武尊告知父親史豔文將會出現在青聖橋，她苦等數日未遇，爾後聽聞獨眼龍與花風雲在葬龍崗決鬥，便趕往救回獨眼龍。武尊真簡是大陰謀家，先騙史菁菁去等父親，再利用秦假仙他二人消滅黑色十字會，如今又將罵名推給獨眼龍，讓金太極滋生誤會。史菁菁決定留下照顧獨眼龍，其傷勢並無大礙，但敗戰的打擊及「霹靂眼」被奪之辱，已使他精神錯亂…

秦假仙走出門外遇上望雲樓樓主，她要請史菁菁為武林除害，意指花風雲乃一採花淫賊，要史菁菁請託劍藏玄殺了他。樓主指劍藏玄現在茅山，只要史菁菁出面，他一定會答應所請。樓主離去後，秦假仙主張將獨眼龍留置此地，他則陪同史菁菁速去速回。

寒晗過後，史菁菁出言要請劍藏玄人學宗樓殺了花風雲，劍藏玄一話不說，一口答應，並言明三日後會提著花風雲的首級在此等候史菁菁。

史菁菁離去後，小玄元隨即出現，交代秦假仙謂素還真要他前往告知白骨靈車，素還真將在一日後於通天柱頂揭發他的真面目。素還真正式向白骨靈車宣戰，樂得秦假仙急著要趕赴奇幻海下戰書。屋子左下方的山壁間有「掠地旋風」秘笈

白骨靈車獲悉消息後，詢問秦假仙可知素還真現在何處？秦假仙樂昏頭竟說溜嘴。忽聞海上響起狼火，隨即出現白骨靈車的最後一支毀天滅地小五海。秦假仙不知小五海來歷，方才又脫口說出素還真住處，還是趕往挐環山通知他留神為妙

素還真詢問是否將話帶給白骨靈車，隨即要秦假仙往客房休息。素還真在此思考如何擴大武尊的勢力，武尊雖然罪大惡極，但卻是個有魄力、有膽識、有智慧之人。擴大武尊的勢力，武林中的其他組織勢必將目標放在他身上，那他豈不是得權勢而自危嗎？

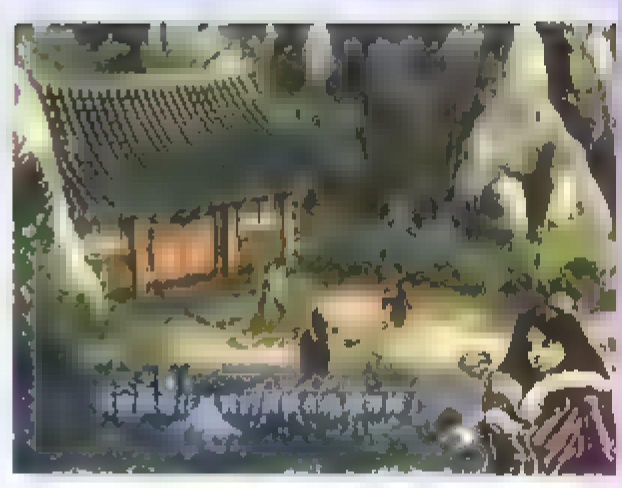
秦假仙上了五蓮台的小屋，發現右邊廂房中的床舖上有本「非真刀譜」秘笈，自忖絕非普通刀譜，如能練成一名刀王，那麼秦假仙的名號就可響遍整個武林，於是將刀譜私藏起來

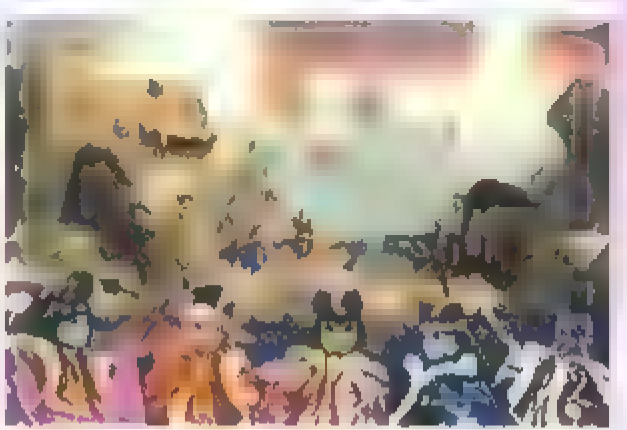
秘笈列表……刀法

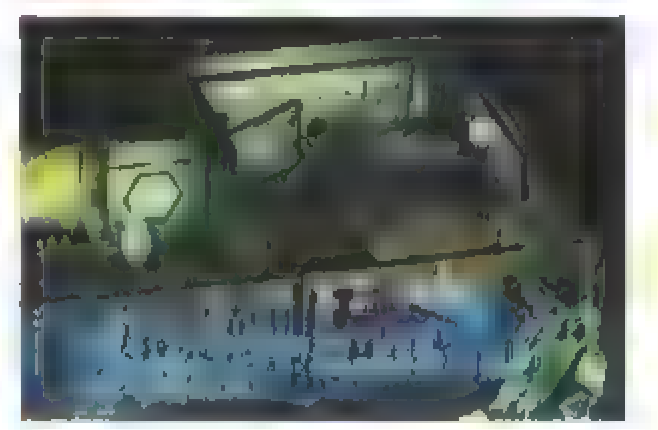
閃電穿雲	銀刀[illegible]勝光所使的快刀法
金刀快斬	荒野金刀獨眼龍的極段快斬法
雪花飄屑	裝備刀與雙刃皆可使用此招
秋風掃落葉	三缺浪人七逃人的絕招，他曾經以此式與藏鏡人抗衡
一瀉千里	一刀流刀法第一式
一掃而空	一刀流刀法第二式，攻擊敵方全體
一登龍門	一刀流刀法第三式
一瞬百變	一刀流刀法最後一式，敵不動我不動，敵欲動，我已刀化千百招
一刀萬殺	一刀萬殺持刀在手的絕招
持刀不用刀	一刀萬殺的終極殺招

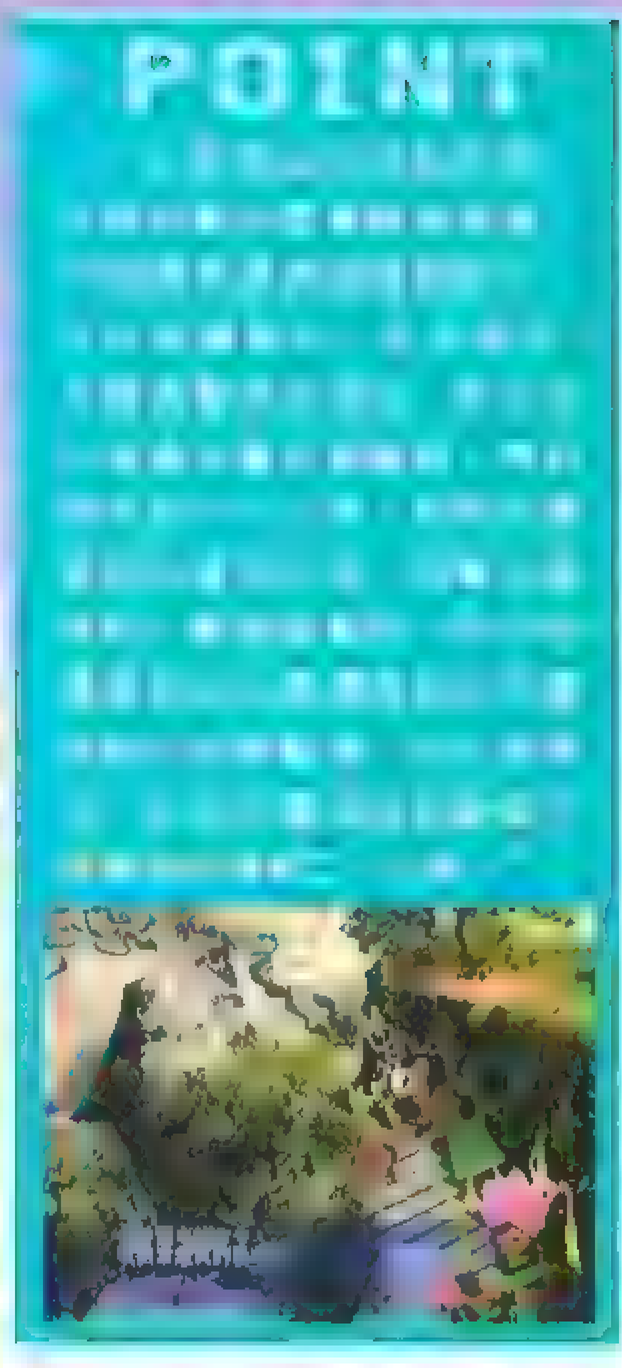
秘笈列表……劍法

水藏劍法	劍狼在白水江與部下潑水相嬉時，靈光一閃創出的劍法
盲目神劍	五絕神功之一，東魁刀劍創者公孫靈的絕招
擊虹劍招	霹靂門殺手白閃電雷英的絕招
秋風掃落葉	裝備劍與雙刃都可使用此招
閃電真空斬	可攻擊敵人全體
九九迴旋劍	魔靈殺手之父[illegible]電殺去王的絕招
冷劍封喉	冷劍白狐的封喉快劍法，無人可看出他如何出鞘入鞘
冷劍刺心	冷劍白狐的刺心快劍法，無人可看出他如何出鞘入鞘。
掠地旋風	單鋒劍法第一式掠地旋風的秘笈
九五至尊劍	萬教武尊以其王者之氣創出的劍法









第3回 [illegible]

次日一早於門口碰見素還真，催促秦假仙速與他同往通天柱。兩人正欲步下五運台時，眼前出現五海主宰攔阻，如今只剩下「四海」了…想當然爾，這無非是白骨靈車派來牽制的緩兵之計，雙方立時展開激戰…

「四海」主宰欲與素還真大開殺戒，素還真乃命秦假仙先行趕往通天柱，他與白骨靈車之約無誤，屆時必將如時趕抵。大人要幹架，小孩還是先避開吧…到得山底下又出現小五海擋住去路，素還真的動作可真快，這會兒又趕來了，秦假仙食髓知味再湊前賺他一回經驗值，這一回簡單多了。

素還真只道五名孩童缺乏管教，秦假仙則擔心來不及趕抵通天柱的話，素還真可是得切腹自殺的…這是他「揣摩上意」替素還真向白骨靈車所許下的承諾。

秘笈列表 雙刃

雙川斷流	武林中廣泛流傳的雙刃初步招式。
風火刀法	殘癲城風火雙刀殘的雙刃絕招。
二江並流	百劫鳥雄紫玄冠雙劍流劍法第一式。
金劍分飛	百劫鳥雄紫玄冠雙劍流劍法第二式，攻擊敵方全體。
雙星爭輝	百劫鳥雄紫玄冠雙劍流劍法第三式。
雪花蓋頂	金少爺的絕招，可攻擊敵方全體。

秘笈列表 風掌

飛龍探雲手	蜀山派掌門李逍遙家傳秘招，可於戰鬥中偷取敵人的物品或金錢。
風雨襲關花	江南九俠排行第九的風雨關風系全體掌招
魔鬼降風雲	黑色十字會鬼風魔雲最厲害的絕招。
幻形神拳	五絕神功之一，西魏幻形神拳鼻容寶的絕招，拳勁屬風。
斷腸一氣	情海主宰歲流君的武功，屬於風系的掌招。
玄子神功	清香白蓮素還真的閉門絕學，曾傳給超凡真擊擎天子、小金剛、小玄元，可攻擊敵方全體。
呵氣成劍	將元靈真氣凝成劍芒，自嘴巴呵氣吐出，素還真的絕招。
石流星	金太極在斷臂之後，裝上紫金臂所修練成的殺人絕招「流星七式」，掌勁屬風。

秘笈列表 力掌

乾坤一擲	使用金錢鏢攻擊敵方全體，創招者林月如。
飛瀑怒潮	靜淵宮之主西苗戰神藏鏡人號令武林的必殺絕招。
四方綜合拳	集東嶽幽冥手、西方極樂掌、南山伏虎拳、北海降龍掌四部武功之大成。
五絕神功	集合武林五魁之絕招而成。
玄黃一氣	玄子神功與黃子神功併合而成之蓋世奇功。
一氣化九百	經過收、化、運、發四個階段，吸收敵方的攻擊，再化成九百倍反擊殺敵。
破腦涎	談無慾不輕易使用的武功，功力運到至極，區區一口唾沫便能夠貫體破腦。
離合並流	黑白郎君以五絕秘笈綜合收化運發一氣化九百的另創新招。

九[illegible]天

行至通天嶺瞧見金太極身影，秦假仙好言相勸未果，反惹來殺身的威脅…白骨靈車出現，要求金太極信守在翠竹林的承諾，稍後要他運用「凝氣刀鎖飛斬法」斬死在通天柱頂與他談話之人。武尊接著也現身，他也要金太極實現在葬龍崗的諾言，替他殺死白骨靈車的主人。

秦假仙抵達通天柱下遇上白骨靈車，他不信素還真果能依時赴約，竟然連整部靈車都飛上了通天柱頂等候…回頭素還真已然現身，要秦假仙與他同上通天柱頂為今日之事做見證，一把抓了秦假仙即直上通天柱頂…

素還真開門見山要揭穿白骨靈車的真實身份，若非白骨靈車提起，秦假仙還真不知道素還真有「一人二化」的神通，難怪會同時在五蓮台山頂、山腳和眼前出現素還真的身影…白骨靈車明知素還真乃有備而來，只要能說出他的真實身份，他將會露面與素還真對談。素還真當即明指白骨靈車的主人正是「單鋒劍法」的創始人──單鋒劍尊宇文天！

素還真果真識破宇文天的身份，因唯有練就「旋空斬」之人才得縱上高有四百八十丈的通天柱頂，而「旋空斬」則正是宇文天的成名絕技。故意選在通天柱約談，即是想看看白骨靈車以何輕功躍上柱頂，結果一如素還真的猜測。宇文天離開前，揚言下回見面即會殺了素還真。

宇文天離開通天柱之後，在途中遇見金太極攔截，金太極奉武尊之命欲誅殺宇文天，但卻反遭宇文天斬下他的雙手，宇文天正進一步要取下金太極的首級…

通天柱上的秦假仙瞧見素還真手中之物閃閃發亮，原來是武林中人爭相奪取的「霹靂眼」！花風雲由獨眼龍身上取得後，將之交給宇文天，方才又被素還真順手而得，想讓它物歸原主而已。秦假仙對這手法甚感興趣，但素還真的「飛龍探雲手」乃是蜀山高人所授，非得高人允許，他是不會外傳的。

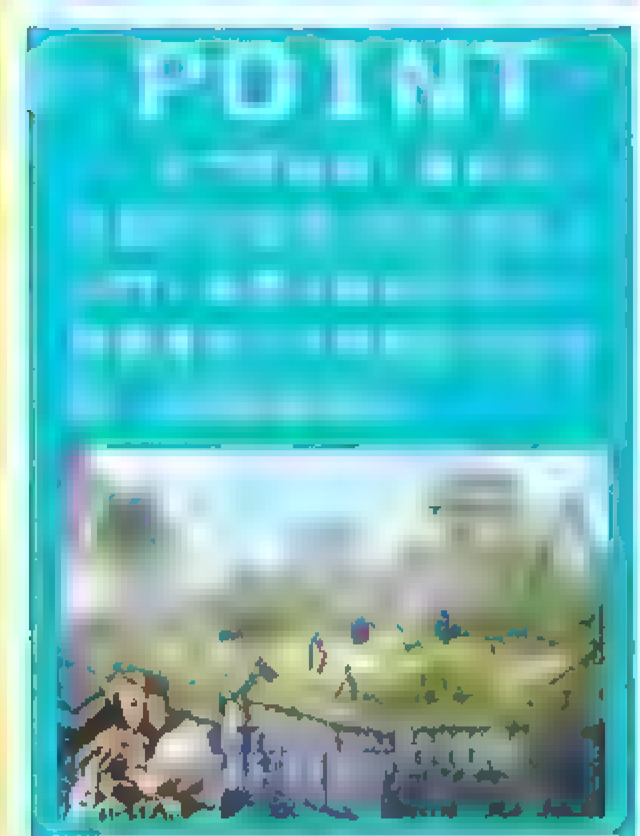
忽聞有「真氣傳音」告誡偷看五蓮台的人、小五海，其主人身份已露，還不速速離去…素還真得知乃至友談無慾的聲音，也唯有他才能有此千里傳音的雄厚內力。素還真嘆道，他與談無慾是至交，但真正的難題正是談無慾，而談無慾的難題，也正是他素還真。

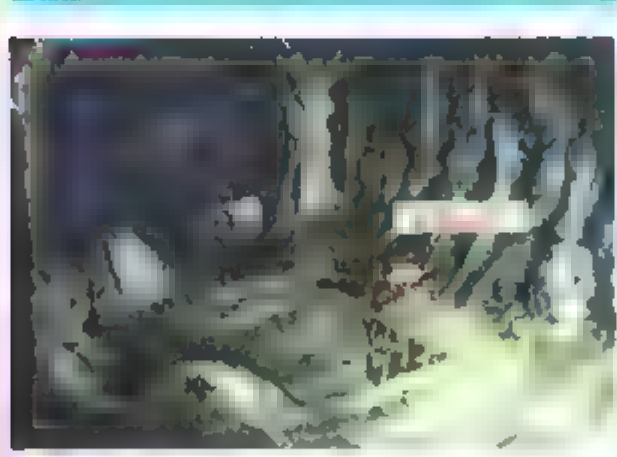
二十八年前，霹靂門之主霹靂神龍接天道身負重傷被素還真救回琉璃山，療傷期間與素還真之妹素柔雲日久生情，珠胎暗結。儘管素還真警告他在「愛人」與「生命」之間只能擁有一項，但接天道仍然在傷癒之後帶著素柔雲返回霹靂門。接天道元配談笑眉，亦即談無慾之妹，因此懷恨在心，在素柔雲生產之後，自覺失寵乃起殺機，暗中計畫要對素柔雲與嬰兒不利。陰謀被接天道獲悉之後，在談笑眉左臉留下一個掌印，毀她容貌並予監禁。就在嬰兒週歲那天，談笑眉突告失蹤，而同一時間，武林中最恐怖的組織「萬山八珠聯」首腦紫龍天也下令要誅殺接天道與素柔雲，待素還真趕赴解危時，事情已無可挽回。接天道與素柔雲夫婦帶著孩子與談笑眉的後代要趕回霹靂門，但途中一家四口竟遭萬山八珠聯殺害，失蹤的談笑眉乃生死成謎。

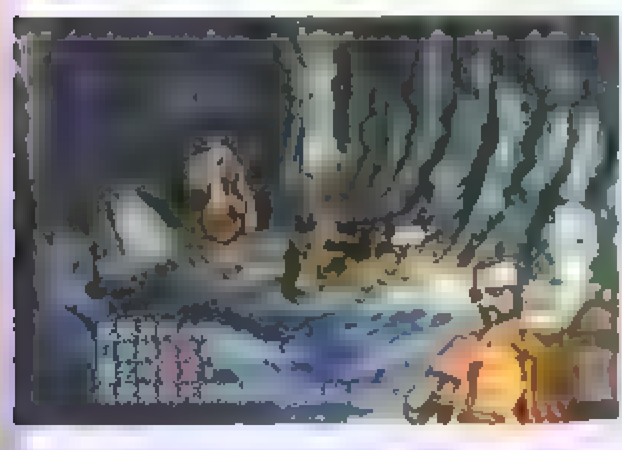
八珠聯是個極神秘的組織，成員有紫龍天、花虎、金獅、灰象、黑牛、綠蟒、藍鷹與赤猿，皆以面具掩飾真實身份，武林中無人可知其真面目，成員之間也互不相識。不知對象是誰，如何為接天道與素柔雲一家報仇呢？談無慾認為此事乃因素還真而起，而要尋素還真復仇。不過，該如何面對都是以後的事，眼前的金太極有難…

被宇文天斬去雙手的金太極負傷逃命，途中遇上冷劍白狐，宇文天追殺至此，聽聞冷劍的名號乃罷手離去。冷劍白狐指金太極若要活命，唯有隨他回去霹靂門，金太極無可選擇，只好依言行事…

被素還真送回地面的秦假仙在人頭橋落地，正好擋住冷劍白狐與金太極的去路，秦假仙阻止金太極上霹靂門未果，而冷劍白狐則留下一條消息，「操縱生死之手」就在望雲樓…此時的人頭橋上可拾得一把萬教先斬劍。







秦假仙依素還真之言來到蜀山，飛龍高人不與秦假仙交談，嘆口氣即御劍飛去，留下一本「飛龍探雲手」秘笈。秦假仙觀看石壁上題詩得到芙蓉刀，另在崖邊尋獲「乾坤一擲」秘笈。

告知樓主素還真已揭穿白骨靈車真正身份之事，樓主謂二十年前歐陽山莊血案應是宇文天所為，她要再請求史豔文出面，並約劍藏玄與花風雲決鬥。樓主出門後，秦假仙在大廳取得「冰心訣」秘笈，並在二樓走道最右方的燈籠找到精魂燈。

走出樓門，劍藏玄與花風雲的決鬥已蓄勢待發，劍藏玄認出樓主即是歐陽琳，但對樓主之恨尚未消盡，花風雲一擊已然襲起，秦假仙與前的上花風雲動手，並言出他與劍藏玄當年之秘密，並解釋樓主與白骨靈車之主的緣由，劍藏玄得知歐陽琳竟是陰毒無比的女人，頭也不回的離開望雲樓，花風雲受此震撼，也奔向滄浪山珍珠地。

花風雲奔向珍珠地時，遇上冷劍白狐來取他的性命，兩人即刻展開一場對決，冷劍白狐技高一籌，終於取下花風雲的「操縱生死之手」…秦假仙收拾花風雲取得「無形劍氣」秘笈。

秦假仙催促冷劍白狐奪回「操縱生死之手」，但樓主自認非是對手，追上亦是枉然。樓主並遣離琴愁雲、劍秋月二人，自己則要與望雲樓共存亡。如今天掉花風雲這雙手，宇文天想必會對樓主不利，但歐陽琳則堅持留守與宇文天同歸於盡，一旦離開則恐復仇無望。秦假仙安慰樓主莫要灰心，待他去找素還真必有良策，但他同時感到樓主這女人確實偏激，古怪得很。

走出望雲樓時，由熊熊傳來一聲巨響，未知黑白郎君是否已然戰勝？

洞內見到黑白郎君的「離合並流」擊碎了天羅影的肢體，而天羅影的「飛絲穿心」也貫穿黑白郎君的心臟，這該如何是好？洞內牆壁有舍利子，裡面蜘蛛網的左下方有纏魂絲，右下方則有「純陰真體」秘笈。

洞內另有一名凍夜成體陰屍人，他用天羅影的屍體養了一個嬰兒，說是要練成最上乘的「蛻變大法」，此女嬰由滿月起即吃喝天羅影的血肉，可使她先天擁有「蛻變大法」的根基，以便來日更容易達到登峰造極的境界。陰屍人指女嬰必是來日武林的領導者，取名「殺素」即是殺死素還真之意。

秦假仙急著要將黑白郎君揹到翠環山找素還真，只有他才知道黑白郎君究竟有救否。

翠環山

素還真表示，解救黑白郎君原不在計畫之內，但人已帶到，若是不救豈非毫無惻隱之心？當即命小金蝴將黑白郎君放入玉波池內，並預言翠環山旋即熱鬧可期。

素還真問起秦假仙，當今武林較有勢力的組織有哪些？霹靂門、奇幻海、魔火教較強，三聖會則是比較弱的。素還真表示這幾大門派此刻已將翠環山包圍住了，之所以尚未攻上五蓮台，無非是顧忌「螳螂捕蟬、黃雀在後」的效應罷了。素還真要設法讓他們自行撤退，於是命小玄元到山下請四大門派之主前來一談。

秦假仙到五蓮台屋前找到素還真，待四派門主一到，素還真開門見山要與他們賭上一賭。由四門派各推一人，連同素還真、秦假仙共是六人，前往公開亭投票決定誰生誰死。六人投票即是「見五殺」，如果六人中有五人決定要誰死，誰就得在公開亭自盡。但若票數未達「見五殺」，則獲最高票者反可免去下一輪投票，餘者五人見四殺、四人見三殺…

素還真如此賭法，簡直是將生死交託在秦假仙身上，如果秦假仙與四大門派同聲一氣，那麼素還真則非自盡不可。但如此一來，四大門派勢必將焦點集中在秦假仙身上，叫秦假仙如何是好？素還真要秦假仙先往公開亭，他隨後就到。

公開亭

秦假仙進入魔教公開亭郊野時，碰見另一個秦假仙…狠狠的揍了一頓之後，發現是陰屍人假扮來混充秦假仙投票的，用意要教素還真難有生路…途中尚有阻擋之人，目的皆在留難秦假仙，使他無法前往公開亭投票。途中可取得「西方極樂掌」秘笈。

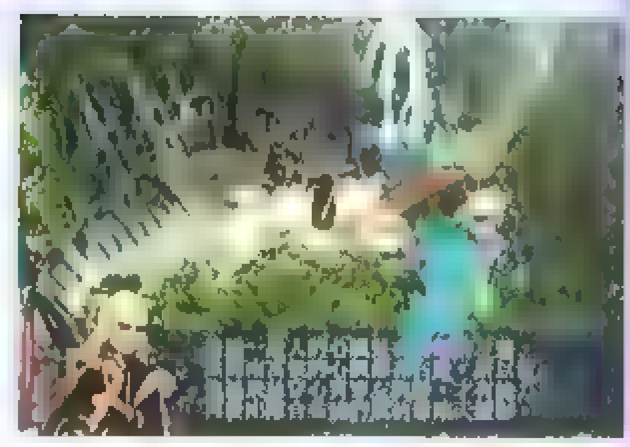
郊野盡頭碰到當日跳下人頭橋的一屠勇，據說是被女暴君所救，現已加入魔火教，雙臂被斷反而因禍得福，使他得以練就魔火教最高武學絕招「無名火」。一屠勇與魔火教徒將秦假仙圍住，交給他一顆內含穿心蟲的臘丸逼他服下，只需將票投給素還真即可獲得解藥，否則穿心蟲將會穿破秦假仙的心臟。秦假仙畏懼威名遠颺的「無名火」，於是當場將臘丸吞入腹中才得以越過人牆。

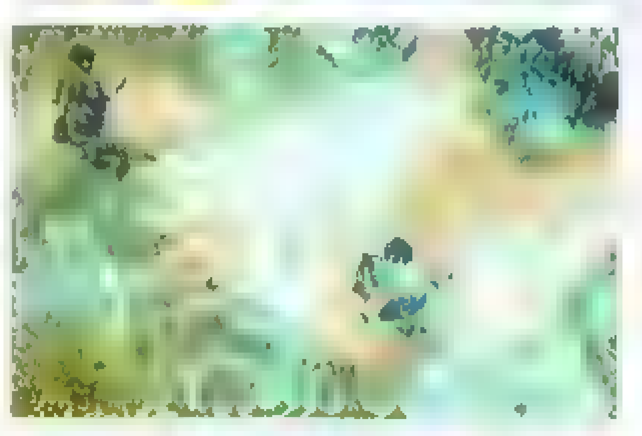
抵達公開亭已眾人齊聚，代表投票的除了素還真與秦假仙之外，尚有霹靂門的冶司徒、奇幻海的旋流君、魔火教的女暴君與三聖會的闇世先生共六人。投票開始後，秦假仙經過一番慎思熟慮，決定投給自己…

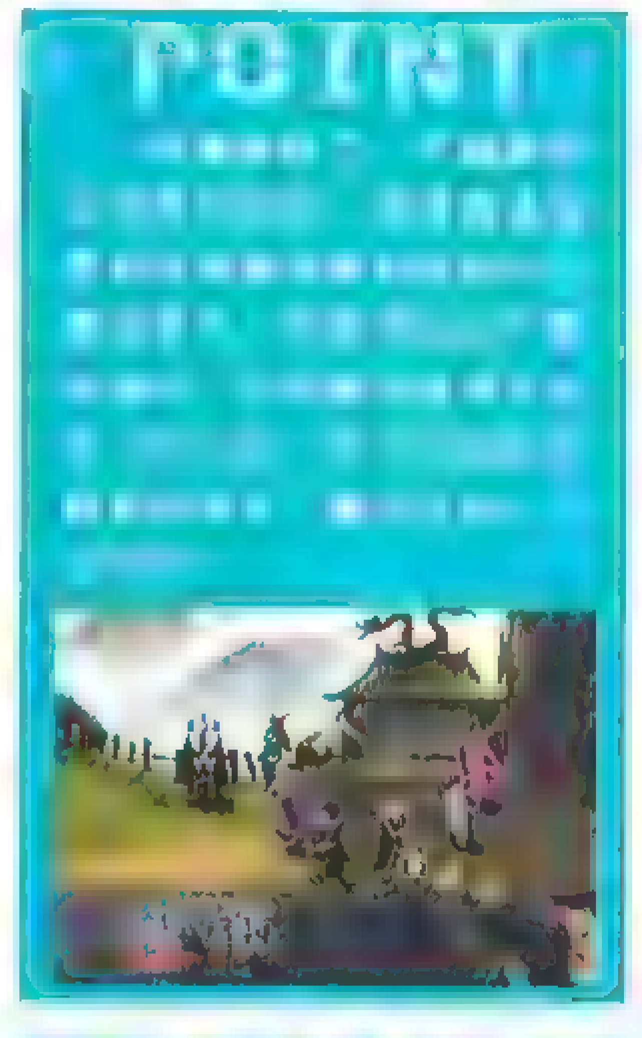
這場賭局的輸家是奇幻海的旋流君，充當劊子手的魔教先鋒正要行刑時，旋流君先發制人擊斃劊子手，而素還真則立即以違反規則而就地格殺旋流君，但此舉已引起各門派大加撻伐…眾人離去後，素還真交予秦假仙一顆相同的臘丸，謂兩隻穿心蟲在腹中自相殘殺後，秦假仙即可無事。

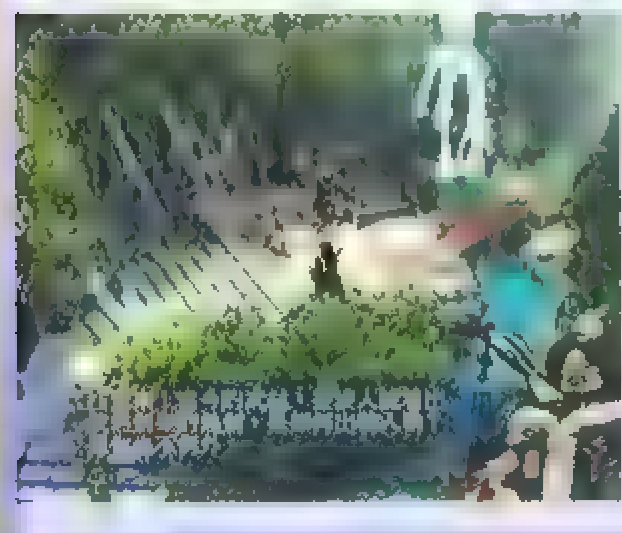
使紫霹靂復生的五寶已然齊備，素還真要秦假仙前往白棺機密門取回紫霹靂的屍首，並表示「操縱生死之手」自然會由霹靂門送往白棺機密門的，他會先回翠環山等候。

秦假仙收埋旋流君取得「斷腸一氣」秘笈，收埋劊子手則取得紅纓刀。回頭走到郊野時，碰見息猶存的花風雲傳僕琴愁雲，意指劍秋風背上求榮，已將「操縱生死之手」被奪一事告知宇文天，他乃因此而與劍秋風起衝突，而樓主恐怕也已陷入危機…收埋琴愁雲得到一千銀兩，旁邊另有七星劍。走出公開亭果見望雲樓傳來爆炸聲響…

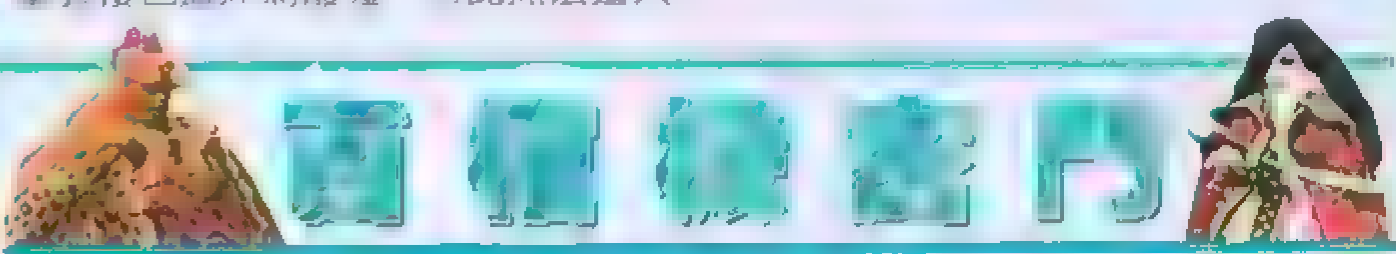








廣場上見到宇文天與劍秋風前來尋釁，樓上歐陽琳欲與宇文天同歸於盡而引爆望雲樓，劍秋風也因通風報信之功，立時被宇文天拔擢為恨海之主。望雲樓已遭炸為廢墟，因此無法進入。



歷經幾番波折，紫霹靂終於能夠復生，秦假仙入內取出紫霹靂的屍身。出門遇見冷劍白狐，果如秦還真所言一般，他親自送來「操縱生死之手」。

金太極的雙手已經接通，據說是由霹靂門人教主亂火雷電霹靂公為他接上紫金臂，白願及運送五萬與紫霹靂上峰還山的安全，他二人要陪同秦假仙走一趟。

三人抵達時遭小五海襲殺，意欲擄截紫霹靂的屍首。打死小五海後，秦假仙又看得亡了，計可取得火鷄蟲、毒鷹爪、化屍水、三寸破功釘和山神石。

品茗亭尋著秦還真，綠生當即吩咐將五萬與紫霹靂帶入洞中準備改造工作。金太極請求秦還真務須使紫霹靂重生，那豈非欠下一份人情？秦還真指金太極只需打消殺他的念頭就算回報，否則金太極也恐非秦還真對手。金太極非但不為所動，且堅持答應他人在先，說即怒極而去。

秦還真轉而詢問冷劍白狐何以長年遮覆右眼？難道是藏有武林的秘密？冷劍白狐初則手按劍柄，但旋即也轉身離開…秦假仙與秦還真談起冷劍白狐的眼睛秘密，他以令殺死宇文天的小五海，諒必宇文天也不會讓他的公孫小幺元接著稟報，現在武林盛傳一項傳言，指另一顆「霹靂眼」就在冷劍白狐的右眼之中。

秦還真指消息必是宇文天所散播，要求秦假仙務須跟緊冷劍白狐，觀察事態變化以見機行事。秦假仙認為冷劍白狐不易親近，當即改換裝扮要結他的親切感…改換形象的秦假仙成了「熱劍秦」秦玉安，且身揹金光五彩色的寶劍，以示身在武林中的份量…冷劍白狐已往古木林的方向而去，熱劍秦也就緊追而上。

秘笈列表 暗掌

東瀛幽冥手	東瀛幽冥手的秘笈，東南西北綜合掌之一，掌勁屬暗
武極一氣	萬教法王的暗掌氣功。
天殘神功	暗光鳥教主夜叉生半身人威嚇一時的邪功。
混元催煉掌	眨眼變血水，開口吞地球，搖身化成粉，甩頭生命休。

秘笈列表 亂掌

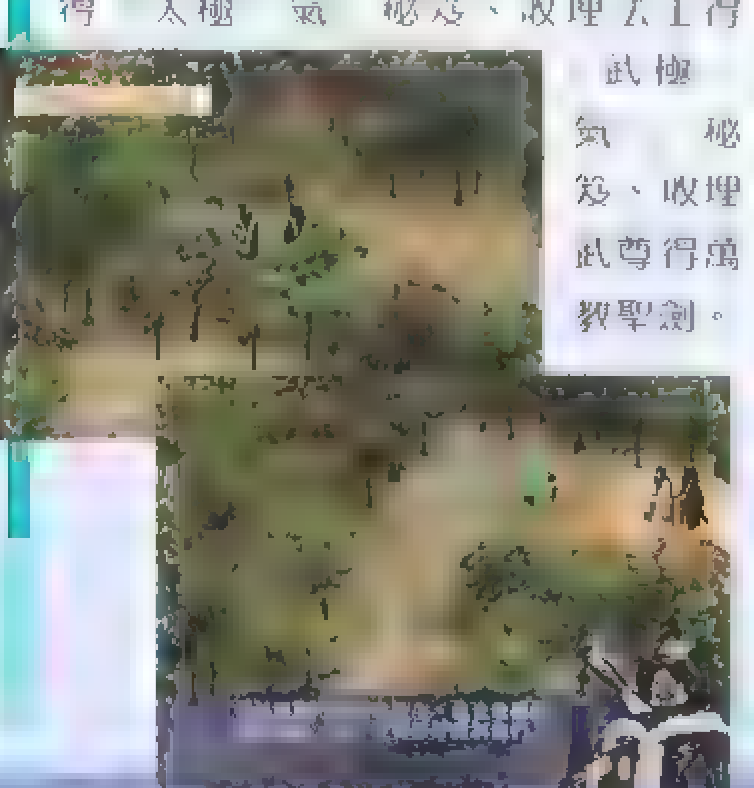
八卦亂掌	攻擊敵方單人，傷害後還會造成暫時盲目，秦假仙任職大棺工時所得之秘笈。
移魂攝魄	霹靂門笑面死神的獨門絕術，能見驚三魂七魄，使人昏昏入睡。
寒陰凍脈	以陰寒之氣攝透穴道，凍僵經脈四肢造成麻痺。
鎖脈金鎖	封住敵人的經脈運行，使其無法動用真氣；亂招者殘屍人。

青木林

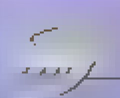
進入林中追上冷劍白狐，秦假仙告以前方有埋伏，激得冷劍白狐偏要往虎山行，兩人也算是就此搭上了線。

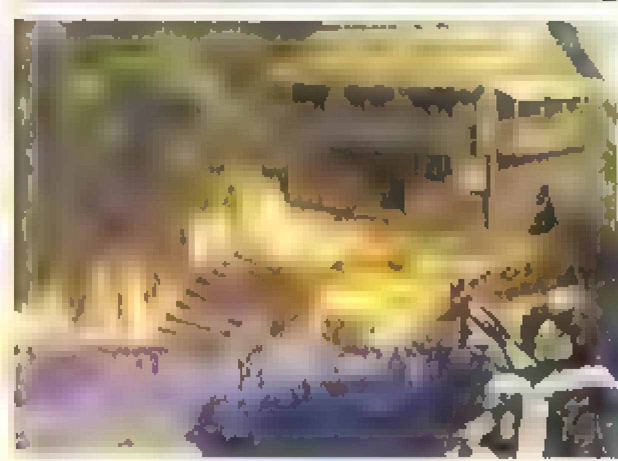
樹林中遇見□聖會的武尊在此等候，意欲奪取冷劍白狐的□□眼，冷劍白狐正要動手時，秦假仙也適時趕到幫上忙。兩人先是對付文常和人工，之後再由武尊親自上場。戰役中，秦假仙以「飛龍探□」□□武尊身上盜取「□陽□」秘笈，武尊死後另有「九五至尊□」秘笈。

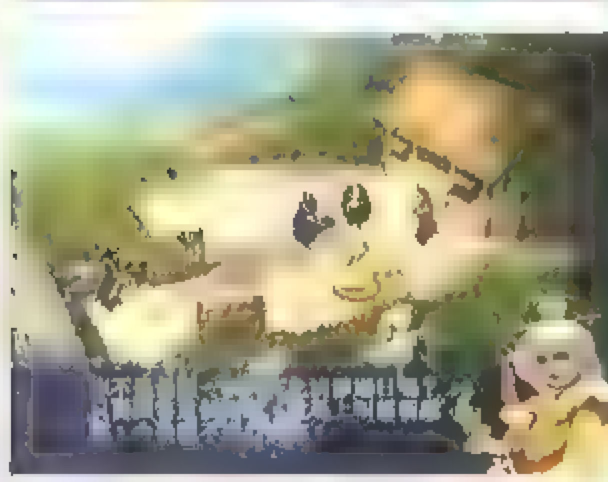
陰險狠毒的萬教武尊終於死在冷劍和□□劍□的聯手之下，而同時間，在樹林另一端的魔火教女暴君得知□聖會已告失敗後，當即下令往南撤退五十里。冷劍白狐與秦假仙繼續跟進，但經不過秦假仙的糾纏□力，秦假仙收埋文常得「太極□氣」秘笈、收埋人工得「武極□氣」秘笈、收埋武尊得萬教聖劍。



林中遇上霹靂門徒，打敗之後得到毒龍爪





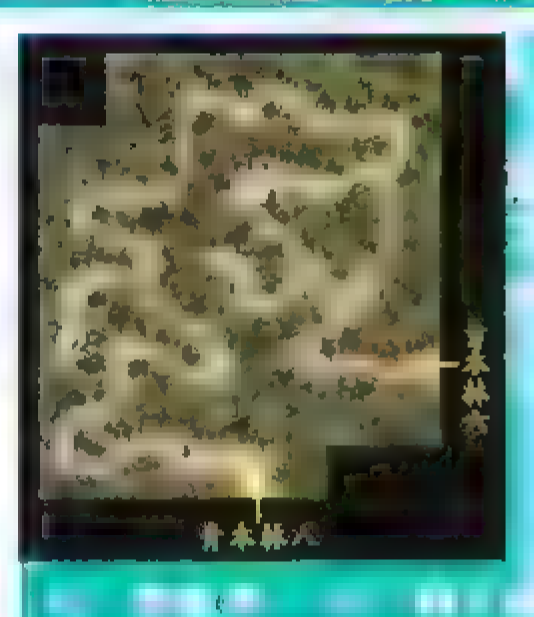


青木林

樹林深處再遇見奇幻海的大五海，打敗他們之後，大五海隨即遁走。再往裡與宇文天碰個正著，他的目的也是「霹靂眼」，但對戰中途竟然跑了，秦假仙未及阻止前，冷劍白狐已然迅即追趕前去…

豈料此乃一陷阱，宇文天和大五海早已佈好羅天網要擒拿冷劍白狐，冷劍白狐儘管形單影隻，卻仍然揮劍斬殺怒流君與急流君，而靜流君則於此時施展「心靈術」以擾亂冷劍白狐的心緒，眼看宇文天正要施展「旋空斬」殺招，但卻意外的遭背後的劍秋風一掌擊中身軀…劍秋風與樓上歐陽琳反目乃一反間計，為的是取信於宇文天以待復仇時機…可憐劍秋風也遭傷及心脈的宇文天一記回馬槍所擊斃，靜流君眼看情勢不妙，收起心靈術當即與宇文天潛逃…

秦假仙收埋怒流君得「碎腦一招」秘笈、收埋劍秋風得「秋風掃落葉」劍譜、收埋急流君得「向天開花」秘笈。走出青木林抵達[illegible]山下史薔薔的茅屋。



附註 出口前遇見霹靂門第二教主冶司徒，打死他取得無血斷魂鉤。

冷劍白狐已不見蹤影，該如何向素還真交代？茅屋中亦不見史薔薔與獨眼龍的蹤跡，拾起桌上的留書，得知史薔薔毅然決定斬斷情絲遁入空門，已前往絕情嶺的斷情庵削髮為尼，度此餘生。

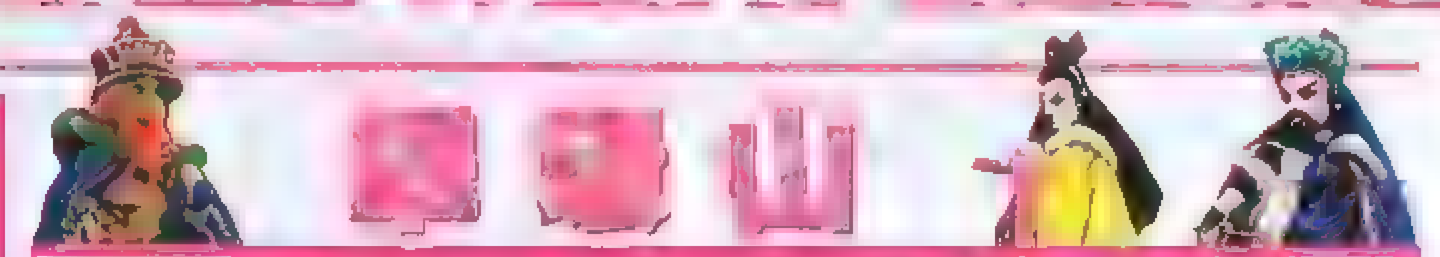
斷情庵

庵內見到法名「化醜」的史薔薔，言道獨眼龍早已不告而別，只留下一片金葉，上書「降龍埋葬玉波池」，莫非是為素還真所救？左方第一扇窗戶暗藏有「四象靈光」秘笈。

忽聞屋後傳來婦女的暗自飲泣，兩人往屋後查看時，見到一名手持少節刀的少女怒斬，道是奉主人之命來此保護婦人。她口裡的主人談無慾隨即出現，詢問婦人當年所生嬰孩是男是女？只需誠實回答，怒斬即可依婦人之意離去。婦人回答當年所生是女嬰之後，談無慾果真命怒斬離去，臨走並警告妹妹千萬別再涉足江湖，否則他將提劍斷足。

婦人向史薔薔哭訴，原來兩人遭遇類似，史薔薔乃決定在此陪伴婦人，找尋獨眼龍的事，可要請秦假仙調查了。史薔薔並將金葉交予秦假仙。

第4期・武林十大名人榜



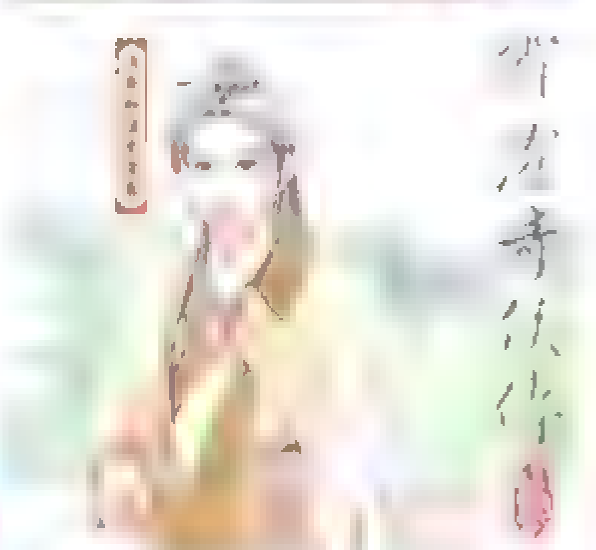
秦假仙向素還真回報，所謂的「霹靂眼」是冷劍白狐的右眼，他已不能再返霹靂門，但如今不知身在何處。素還真否認曾救回獨眼龍，觀看金檠後，即命小金剛往千霞山請「師姑」。據素還真所言，玉波池有二處，一在翠環山，一在千霞山，獨眼龍既非素還真所救，那必是被救往千霞山才是。

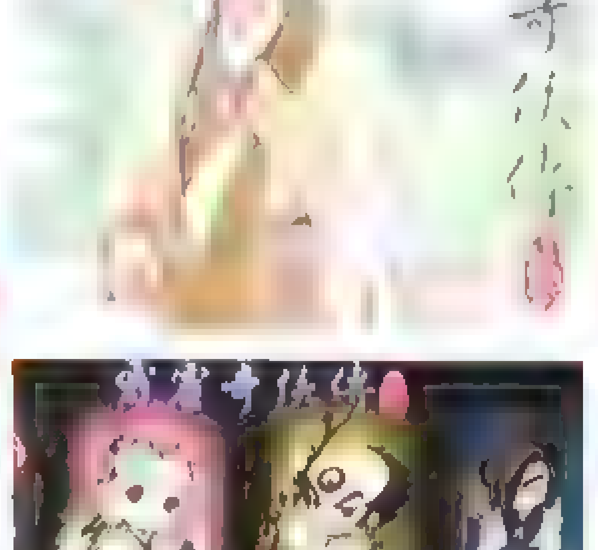
依據獨眼龍所使刀法，素還真推斷是素柔雲之子，要真是素柔雲救回他，那麼素柔雲這些年果真是隱居千霞山以躲避仇家追殺。

小金剛所帶回的師姑自稱是素雲流，而不再是柔雲，想是怨恨素還真當年見死不救嗎？素還真這才道出真相，接夫追慘死的一個月前，談無慾約素還真在天山仙棋岩對奕，時限是一個月，敗者封劍歸隱，若未分出勝負，則七年之後繼續棋局，直到分出勝負為止。[illegible]，於是答應了挑戰。

[illegible]個月尚未分出勝負，所以趕抵霹靂門時，接夫追已告慘死，事情既已發生，素雲流恨也無用，她也明知談無慾才是幕後的主使者。素還真指另一顆「霹靂眼」在談笑眉後代的右眼之中，極有可能就是冷劍白狐，希望素雲流能暫拋私人恩怨與他合作，如此才能報仇的希望。

素雲流答應後離去，素還真拿出兩封請柬交給秦假仙，一封是給秦假仙的，另一封則是請秦假仙前往聖刀岩交給帝王刀管千岳。





秘技列表——光掌

西方極樂掌	東南西北綜合拳之一，氣勁屬光
無形劍氣	[illegible]的劍招，以氣化劍，殺人於無形
太極一氣	萬教文帝的光掌氣功。
金龍探爪	華山魁老歐陽深的絕招
百變擒魔手	光明府開基元祖天祖萬年公用以剋制夜叉生半身人的光系掌招
一人三化	素還真的神秘招式，可化身成三個人攻擊同一個目標，耗費內力極鉅

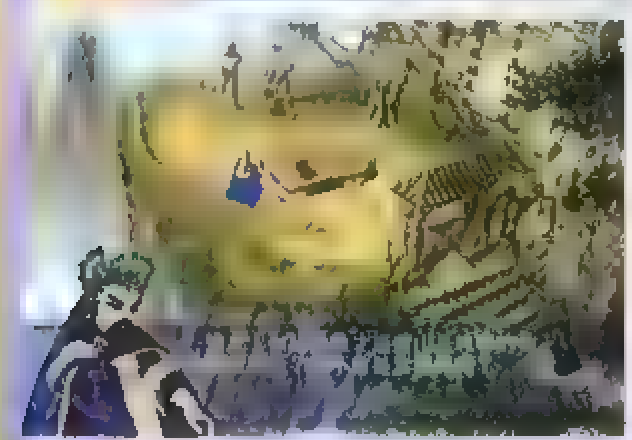
秘技列表——土掌

南山伏虎拳	東南西北綜合拳之一，掌勁屬土
碎石神功	[illegible]的土系掌招
碎骨掌	中原三老之一的神獸魔琴怪老子的土系掌招
碎腦一招	仇爺主宰[illegible]的土系掌招，被擊中者會傷及腦部，造成暫時的麻痺。
黃子神功	星海半天堂萬教之父戴寒蕭獨門內功
穿石指	談無慾的高段武技，勁貫指尖，功能穿石裂碑
黃子神功	星海半天堂萬教之父戴寒蕭獨門內功，屬於土系的全體掌招

秘技列表——冰掌

招式名稱	
北海降龍爪	東南西北綜合拳之一，爪勁屬冰。
水魂寒一氣	黑白郎君在[illegible]所習。
寒霜手	原心冬宇良心的神秘絕招，曾降伏宇宙神知司徒環的金光熱火手
寒冰掌	五絕神功之一，北魁飄霜客尉遲瞬化的絕招，掌勁屬冰。
狂風飄雪	劉三在清聖橋向二大名師學得的絕招，可攻擊敵人全體的冰系掌招。
凝氣刀鎖	金太極在地獄窟時，日夜吸收至陰之氣，運動體內絕冷陰氣，可將大自然的氣流凝結成一支銳利無比的刀。

霹靂奇俠傳完整劇情解析（上）



[illegible]刀[illegible]

秦假仙登上岩壁才發現以刀排列而成的刀梯缺了幾把，回到地面拾獲五把鈍刀後，再逐一補上刀梯上得岩頂。岩頂有「一瞬百變」秘笈。

將請柬遞與帝王刀之後，得知「風雲錄有名、請往公開亭」內容。此時，獨眼龍也逕自登上岩頂，他口喚帝王刀為師尊，並詢問自己的身世。帝王刀管千岳不敢吐實的原因，竟由於他也是殺害獨眼龍父親的兇手之一，秦假仙至此方得知管千岳乃八珠聯的成員⋯⋯

當年他接獲首腦紫龍天的格殺令後，即連夜趕往霹靂門通知接天道，管千岳建議他製造兩顆「霹靂眼」，將霹靂門的機密記載其中，以防萬一⋯紫龍天率領八珠聯追殺接天道、素柔雲夫婦時，接天道情急之下，將兩顆「霹靂眼」裝入獨眼龍與另一名談笑眉所生的孩童眼中。管千岳在接天道慘死之後，不但義釋素柔雲，且為了隱瞞首領紫龍天，於是屠殺一路過的人家以混充素柔雲屍體，再將該人家孩童的右眼刺傷並丟入懸崖。

當時霹靂門無人出面援助接天道，使得管千岳甚感不解，事後懷疑是當時的執法大總管流星手寒童於背後操控，他極有可能是八珠聯的一份子⋯獨眼龍對幼時的記憶猶新，他認清真正的兇手是龍、虎、獅，隨即轉身要回到千霞山。管千岳指若要了解霹靂門的秘密，則必須找回另一顆「霹靂眼」，也就是在談笑眉後代的右眼裡。

獨眼龍走後，管千岳自覺背叛了八珠聯，恐怕劫數難逃了。秦假仙步下刀梯遇見一名無慾天的修行者，他的主人談無慾要請秦假仙往無慾天一談，秦假仙當即以該老僕充當「老馬」騎上無慾天。

無慾天

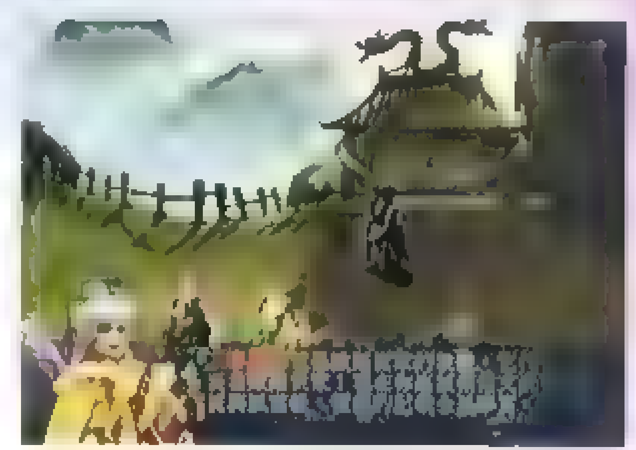
秦假仙覺得這位脫俗仙子談無慾有點眼熟，可不是在斷情庵見過一面嗎？如此說來，斷情庵的那名婦人可正是談笑眉了。她說當年生的是女嬰，會是少爺刀怒斬嗎？

談無慾希望秦假仙能說點近期江湖發生的大事，秦假仙則將親眼所見與道聽途說的消息據實以告⋯小金剛於此時送來素還真的挑戰書，謂素還真已向天下萬教宣佈要以自己編寫的「風雲錄」向談無慾挑戰。小金剛離開後，老僕發現禮盒裡是一龍頭面具。談無慾則請塵不染將他所編的「文武貫」貼在公開亭，塵不染隨去即回⋯

談無慾奉贈一千銀兩給秦假仙，並指秦假仙既已列名「文武貫」的武林十大名人，當場即獲邀參予公開亭盛會。談無慾身邊有「黃子神功」秘笈，岩壁上的詩句則是預言三十年後的某一天會天降紅雨，這一天即是兩顆「霹靂眼」會齊之日，並會識破霹靂門的機密。東方五蓮台的素還真，西方無慾天的談無慾所各擁有的半邊天，最後終將歸於一人統轄。預言的三十年後即是當前，難道談無慾早已預知會和素還真兵戎相向？

秦假仙回頭再聽聞談無慾與塵不染的對話，塵不染指素還真送來龍頭面具，莫非認定談無慾是紫龍天？或者，素還真本人才是？談無慾答以誰能知道八珠聯的首腦叫紫龍天？何人得以了解八珠聯的內幕？除非是八珠聯的一份子⋯

公開亭



公開亭中有「風雲錄」和「文武貫」的武林十大名人名單，但獨獨不見秦假仙的大名？一會過後，榜上的十大名人皆已齊聚，秦假仙上前逐一攀談過後，素還真與談無慾兩人連袂而至。素還真表明與談無慾有兩場賭局，頭一場是「風雲錄」與「文武貫」，另一場則是要延續七年一次的天山仙棋岩棋局。

兩份名人榜只在「天下第一劍」和「天下第一刀」有出入，所以需由榜上列名之人進行比武，輸的一方則由編寫名人錄之人服下「天下第一毒」沙人畏的不解毒丹。賭法是由劍藏玄與宇文天、帝王刀與少爺刀分別比武三十招，勝者榜上留名，若是三十招未分勝負，則兩人同時上榜。待仙棋岩的棋局結束即在狂沙坪舉行第一刀比試，過後一個時辰，再於原地舉行第一劍的決鬥。

時間決定後，公開亭只剩下素還真、談無慾、劍藏玄與秦假仙，突然出現望雲樓樓上的身影一晃，劍藏玄當即追趕前去。秦假仙詢問素還真、談無慾二人關於「天下第一智」的疑慮，由於歐陽世家已無後人，為何二份榜單皆有歐陽世家呢？談無慾表示，能夠在一百八十年前被武林公認為「智慧之君」的歐陽世家，豈有如此容易被殲滅，歐陽世家的人自會證明…言畢，山壁上即出現象徵歐陽世家的「三黍隱指」，此即證明歐陽世家的存在

談無慾走後，秦假仙問素還真何以榜上獨缺他「熱劍秦」的大名？豈知「天下第一掛 中原一點紅」指的正是秦假仙…素還真要趕往仙棋岩繼續未完的棋局，而魔火教主與女暴君隨後現身，對於榜上無名甚感憤怒，秦假仙出言諷刺竟差點惹來殺身之禍。女暴君言道，未留名不重要，要緊的是在武林至尊頂下填上「魔火之主」，要如此則必須除掉創辦「風雲錄」與「文武貫」之人，連秦假仙也列名必殺對象…

步下公開亭在郊野遇見獨眼龍與管千岳，管千岳認定少爺刀怒斬即是獨眼龍同父異母的胞姊，若無遺屬顧慮，他帝王刀倒有百分百的勝算，他也不想爭取第一刀名號，但若是退出，則勢必引發八珠聯下達格殺令，而且殃及素還真。管千岳指出，談無慾之妹談笑眉一告失蹤，八珠聯即對接天道下了格殺令，他因此懷疑是談笑眉請求她的兄長如此做的，而她的兄長正是八珠聯的首腦，因此，談無慾一定要除掉…管千岳力勸獨眼龍與少爺刀怒斬姊弟相認，並勸她放棄決鬥，使帝王刀能夠繼續留在八珠聯，如此才有機會查出紫龍夫的真實身份。獨眼龍一口應允，立即轉身離開。

秦假仙於郊野途中再遇一屠勇，他哪知穿心蟲的心頭大患已解，當場怒極而動起手來。秦假仙於第一戰中可由一屠勇身上盜得舌中劍，一屠勇落敗後再喚來手下將秦假仙團住，少爺刀立時現身並手刃魔火教徒，一屠勇要待領教第一刀的威力前，即遭第一刀格斃，一干門徒則做鳥獸散。收埋魔火教徒得火蠶蟲、收埋一屠勇得火雲丹。

獨眼龍接著出現，認親不成而坦言要怒斬放棄第一刀名銜。怒斬表示名銜可以不要，但狂沙坪卻是非去不可，因為帝王刀即是穿戴象頭面具之人…怒斬得知獨眼龍與帝王刀的師徒關係後，當下就要動手，但遭冷劍白狐化解…少爺刀本想和冷劍比個高下，卻遭冷劍白狐以冷言冷語氣走…冷劍白狐也隨後離去。

帝王刀在背後看清少爺刀不肯聽納獨眼龍善勸，他只好採取行動了…獨眼龍轉告怒斬並未承認是接天道之後，但是遭遇卻與獨眼龍相同。帝王刀聽此一言，心裡已經明白怒斬是誰了‥

下期待續

第四章 Myconid Cavers

Myconid Cavers

你在Larrel的指引下，來到了位於冰山中的Dorn's Deep，你會在這個山谷中遇見許多的雙頭巨人，他們皮粗肉厚，是相當難纏的對手，將這裡的敵人全部解決後，就可以進入北方的Myconid Cavers。

在Myconid Cavers裡面，你將發現這裡充滿了許許多多的雙頭巨人及蕈人，他們的數量相當多，而且通常是成群結隊的出現，更令人討厭的是，每隔一段時間，他們就會復活（那也就是說這裡是少見能練功的地點）！所以，千萬記住，當你由A1進入此地，經由A6前往下一個區域時，一切都沒有問題；但如果是由A6進入此處，意圖由A1離開此地時，最好先確定你仍擁有足夠的戰力足以應付此地的苦戰，否則，先做個休息再進入此處吧！

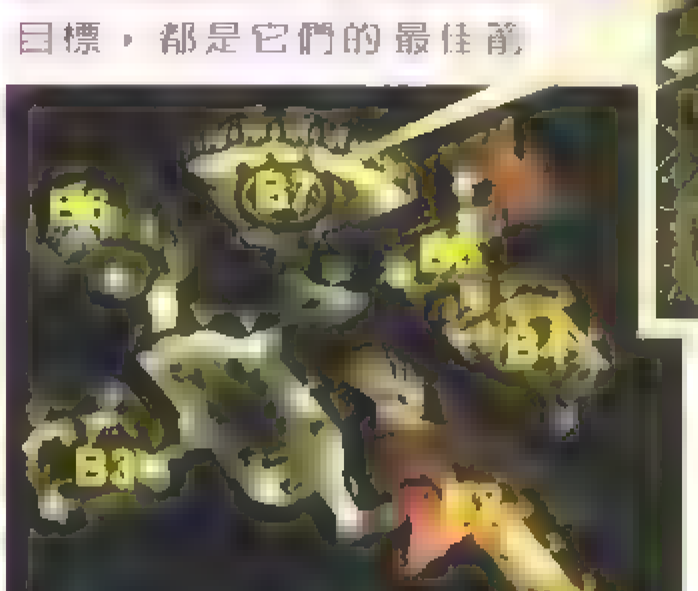
A2及A3分別是二個小小的洞窟，裡面除了幾個敵人外，沒有什麼東西，如果你覺得一路上的戰鬥仍無法滿足你的戰鬥慾的話，就進去清理一下吧！至於A4，雖然有二個入口，但其內部是相通的，裡面有幾隻雙頭巨人，你還可以在一具骷髏上發現一瓶Razorvine的萃取液（Razorvine Extract），將它帶走。

▲一口氣面對一大群的雙頭巨人…

A5裡面則有一位叫做Bandoth的魔法師，當你將剛才找到的Razorvine Extract交給他後，他會告訴你一些關於下一個地區的秘密入口的資訊。

Upper Dorn's Barrack

進入這個區域之後，首先映入眼簾的是一座狹橋（B2），別急著往前衝，注意到橋的另一邊是呈半圓形的樓梯嗎？在那裡充滿了各種怪物，任何處在橋上的目標，都是它們的最佳箭



Upper Dorn's Barrack

Upper Dorn's Barrack

靶，因此你應該讓大部分隊員守在出口處，一名隊員則擔任誘敵的工作，分批將敵人引誘到出口附近殲滅，還記得前段的建議嗎？除非你有自信你的隊伍已經強到足以完全清除出口附近的[illegible]，否則，保留一些戰力並且[illegible]到前一個區域（Myconid Cavers），殺出一條血路至山谷，然後休息一下，如此反覆進行，直到你已經能夠在本區進行休息

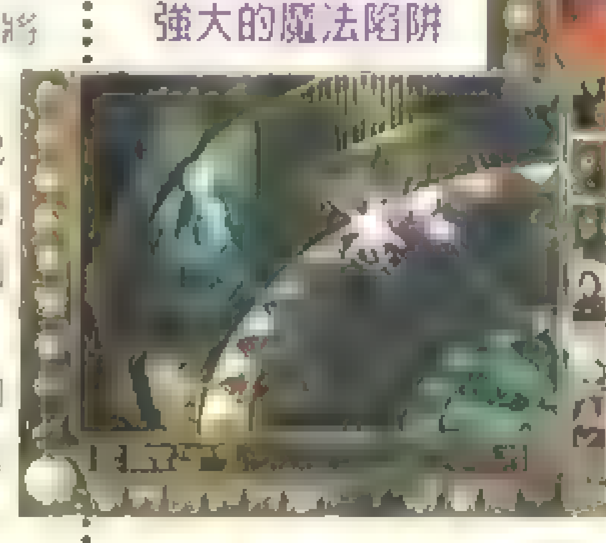
B3、B4、及B5都是怪物們大量聚集的地區，不要貿然闖入，同樣是一一的引出部分敵人予以殲滅。這時候，這個區域大

部[illegible]敵人[illegible]不多占附近[illegible]了，雖然[illegible]先由B6進入[illegible]個區域，[illegible]裡還有一些[illegible]等著你去解[illegible]

注意到B7[illegible]的桌上圖案[illegible]

Upper Dorn's Barrack

圈、中圈、外圈的圖案都一模一樣，牢記[illegible]案，接著由B8進入[illegible]，[illegible]外面的桌[illegible]看起來相似，只是每一圈中的12個格子上圖案[illegible]相同，不過每一圈都有一格的圖案與外面的桌[illegible]圖案相同。由外而內，踩下這些與外面圖案相[illegible]地板，就可以解開[illegible]第[illegible]的機關[illegible]注[illegible]意！如果你不小心



▼不小心踩到錯誤的圖案會觸發強大的魔法陷阱

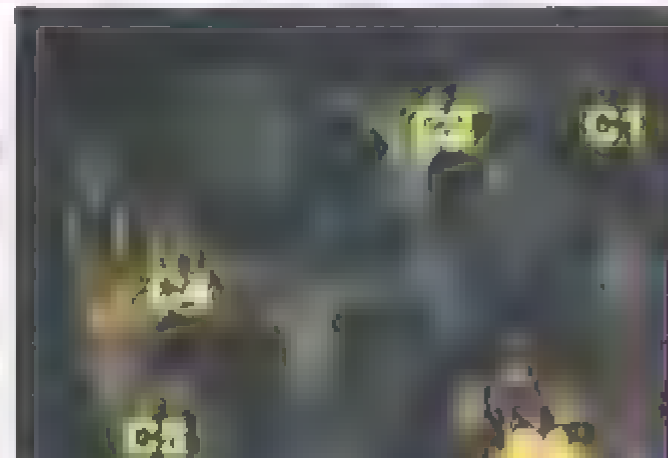
▲看到橋的對岸的眾多敵人了嗎？

踩到其他[illegible]，會[illegible]發無法解除的魔法[illegible]阱[illegible]接著回到外面，[illegible]B[illegible]處[illegible]戰[illegible]，這[illegible]地板[illegible]，[illegible]個向下的螺旋梯，但是先別下去，先由B6進入Umber Hulk Labyrinth

Umber Hulk Labyrinth

進到這裡後，你會在C2遇見[illegible]Umber Hulk的巫師Saablic Tan，他會[illegible]物領袖Krilag。向下走，你可以在C3發現[illegible]及一群怪物，將它們殺死後，你可以在Krilag的屍體上找到一個物品Krilag's Badge，這是個重要物品，絕對不能丟掉。

把這個徽章拿給Saablic Tan看，他就會告訴你這類的徽章共有六個，然後放心的離去，並給予你大量的經驗值。這區域的其餘地方沒有什麼好東西，不過往西走倒是可以找到

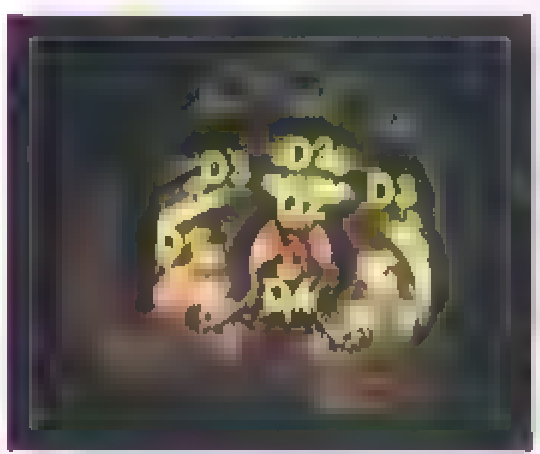


一個雙頭巨人的營地（C4），可以砍砍敵人、賺賺經驗值。

C5則有一具屍體，他身上的□□可以幫你解決前一個區域的密室之謎，然後你就可以回到Upper Dorn's Barrack，經由密室中的迴旋樓梯繼續前進。

Umber Hulk Labyrinth

The Great Forge



在你來到The Great Forge之前，會先看到一個侏儒守門人□□的

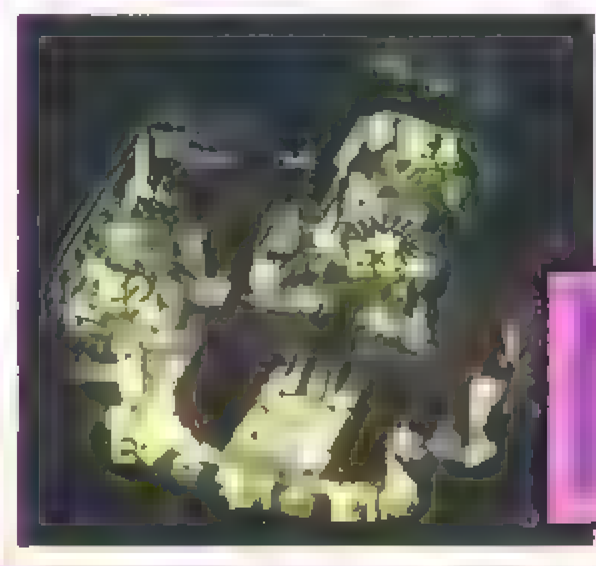
The Great Forge

房間，注意在屍體前方有一個火系陷阱。在當你進到The Great Forge後，你會覺得這個地方的氣氛異常的寒冷，這時一個名叫Norlinor的矮人牧師靈魂會出現（D2），他會告訴你，由於死靈法師Terikan已經侵入了這個地方，並使矮人的靈魂無法安息，Norlinor要求你去消滅Terikan，但由於Terikan已變成了Lich，可以無限復活的事實，因此你必須仔細的聆聽Norlinor所告訴你的訊息，那將是消滅Terikan的唯一方式。另外除了Norlinor之外，他也可以為你作牧師的服務，你也可以在他的保護之下好好的休息。

另外，Norlinor的後面有3個通道（D3），都是通往同一個地區（Tiers of Dead），建議你由兩旁的通道進入，因為在你進入Tiers of Dead之後，會有一大群的僵屍、骷髏熱情的迎接你，而這兩個通道正好是出現在這陣仗的兩側，讓你有稍稍充裕的時間作準備。至於D4，則是在你打倒Terikan之後，可以來到此處取得通往下一章節的入門鑰匙。

▲小心陷阱

Tiers of Dead

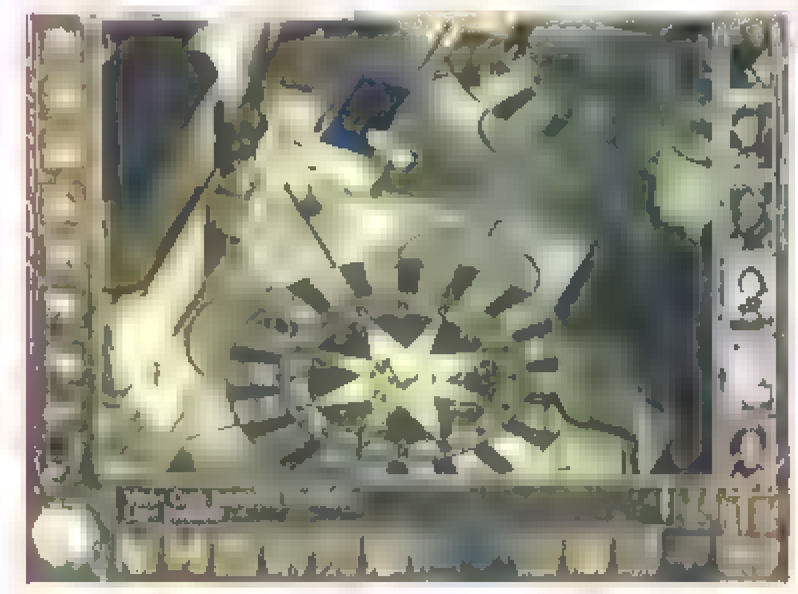


如前一節所述，打倒位於入口（F1）附近的怪物之後，可在走到F2的棺木前放慮，這裡當然有一些敵人，不過也有許多藏有魔法物品的棺木，但是多有魔法陷阱，記得先予以解除。

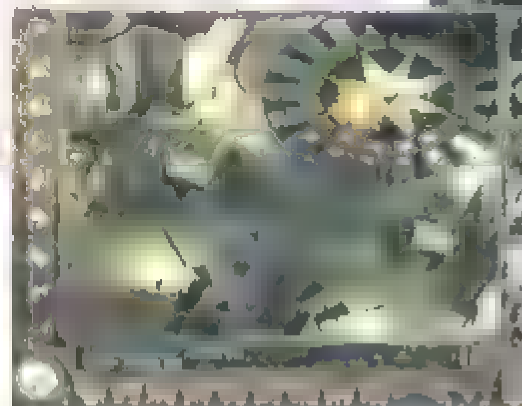
Tiers of Dead

F3將是Terikan首度出現的地點，在你決定開始進行打倒Terikan的行動之前，建議你最好先存個檔，Terikan會召喚出僵屍等怪物來攻擊你，但是如果你

前打倒Terikan的話，它叫出來的怪物將會毀滅，不過別忘了Terikan已轉變成了不死的Lich，它將不斷的復活，因此別戀戰，趕緊從Terikan身後4口棺木中靠近走道、離門較遠的那口棺木中取得E4的[illegible]，衝到下一個區域。但是如果你想要試試自己的力量的話，可以試著打倒Terikan


▲藏有Lich後面大門鑰匙的棺木

[illegible]看看，不過[illegible]得，只有魔法武器對[illegible]ch起得了作用，而雷電系、[illegible]


▼Lich首次出現

▲一進去就遭遇到眾多敵人圍攻

[illegible]系、心智系、[illegible]系、及[illegible]系的法術對Terikan都無效，[illegible]上[illegible]的[illegible]。另一[illegible]讓你的巫師為所有隊員[illegible]術，然後聚集到E4，再由一名隊員取得該處大門的鑰匙，就可以在最短時間內衝進下一個區域。類似的戰術[illegible]可以[illegible]用在取得Therikan[illegible]的行動

The Hall of Heroes

即使你進到了這個地區，Terikan還是會出現在你眼前，不要在它身上浪費時間，儘快去到F2的祭[illegible]中，在[illegible]的一個台座上[illegible]找到Therikan的[illegible]phylactery，然後將[illegible]當[illegible]phyl[illegible]tery

來的怪物也就灰飛煙滅了。

這裡還有一個地方要[illegible]，就是F4的[illegible]室，這裡安息著Larrel的女兒Evayne，你可以在這裡找到一本Evayne的日記，將它交還給Larrel，可以取得大量的經驗值。

現在回去找Norlinor，向他回報Terikan[illegible]，並且取[illegible]

The Hall of Heroes

The Hall of Heroes

進到[illegible]祭室時，[illegible]Terikan[illegible]，當然，[illegible]

，當然，[illegible]沒有取得[illegible]物也[illegible]

[illegible]好好的休息一下，然後再回到[illegible]區域，[illegible]在F5之前的[illegible]怪物，找個地方休息一下，準備前往下一個地區。不過在休息之前，記得讓[illegible]系的法術，這在下一個地區相當有用

第五章 Wyrm's Tooth Glacier

Wyrm's Tooth Glacier

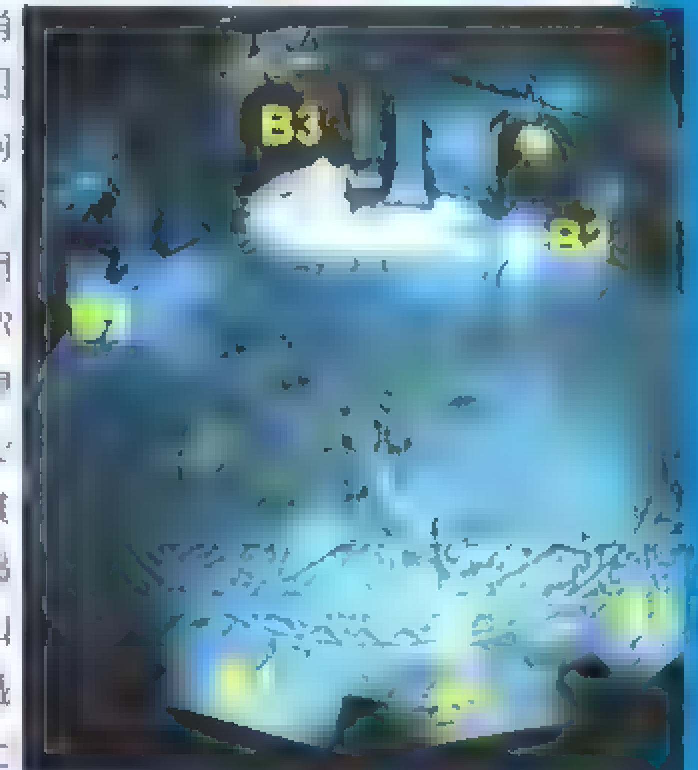
這個區域的主體是一座Dugmaren博物館，分別有上（A2）、下（A3）二個入口，A4目前在開始是一座斷掉的吊橋，你暫時無法通過，A5則可以通往Ice Tunnel的E1，你可以經由這個地方回到城鎮補給，就不需要繞回之前經歷過的地區了。

在這個區域可能會令你較頭痛的怪物應該只有Snow Troll，它們與第二章的出現的Troll一樣，只有火焰屬性的攻擊才能讓它們真正的死亡，希望你的巫師在你的隊伍進入這區域之前就記憶了足夠的火焰系法術。

解決了這個區域的怪物之後，試著去修復A4的吊橋吧！你可以由A3進入Dugmaren神殿，再由B2進入Dugmaren博物館的下層，你可以在C2找到一名叫做Soth的人類，從他身上要到一本關於吊橋工程的書籍，就可以修復外面的那座斷掉的吊橋了！

不過先別急著離開，這裡還有一些事件可以增加你的經驗值（當然你也可以不做）。C3有一名叫做Gareth的人願意與你聊聊他們的處境，原來他們是由上層的Frost Salmanader的手中逃脫的奴隸，由於這個地方比較溫暖，所以Frost Salmanader不敢追下來，Gareth會要求你自Frost Salmanader的領袖Kerish手中取得打開B3的鑰匙，如此奴隸們就可以自行逃脫了，這是奴隸們的要求。

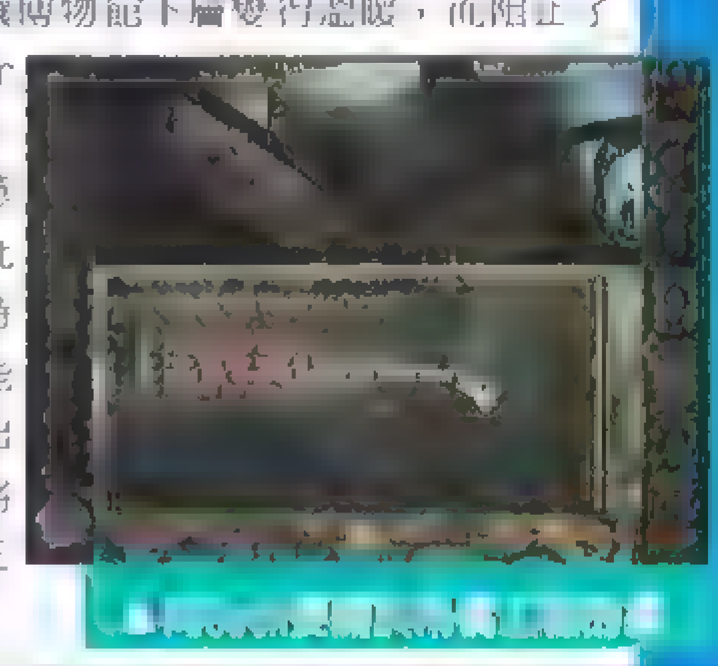
接下來看看Frost Salmanader的說法，當你進到Dugmaren博物館上層時，會被帶到他們的領袖Kerish面前（D3），他認為你是Markesh派來的間諜，不過暫時不會對你進行攻擊，他會提供一些關於Joril弒父的消息，以及Joril目前正位在西南方的一個洞窟中。與下層的奴隸們相同，他也會對你提出要求，希望你幫他殺死這些脫逃的奴隸及其領導者。這個區域另有一個名叫Vera的人類躲藏在D4，他實際上才是奴隸反抗事件的領袖，事實上，也就是他發現了博物館上層有一個可以控制溫度的古老機器，並且將這部機器啟動，讓博物館下層變得溫暖，而阻止了Frost Salmanader對奴隸們的追殺。



Dugmaren神殿

Wyrm's Tooth Glacier

另外，你也將注意到當你靠近Frost Salmanader的時候，你的隊員可能會被他們身上發出的寒意凍傷，請將這一點當作選擇任務的參考。



博物館下層

Wyrm's Tooth Glacier

好了，了解了Frost Salmanader與奴隸們的立場後，你該怎麼做呢？較簡單的做法是為強者辦事，首先找Vera交談，然後再找Kerish回話，並且答應替他殺死那些奴隸，接著到下層殺光奴隸們，再向Kerish回報，就可以取得鑰匙離開。

▲你如果答應了Gareth的要求，就可以向Kerish騙得鑰匙

▶Frost Salmanader身上的寒氣會讓你受傷

第二種做法是直接殺死Kerish，從他身上取得鑰匙，交給Gareth以釋放博物館下層的奴隸，但是這麼一來你會立即陷入Frost Salmanader的冷凍中，而且可以取得的經驗值也較少。

第三種做法是先答應奴隸們的請求，再向Kerish要求取得鑰匙以殺死那些奴隸（當然你殺死的其實是Kerish），再將鑰匙拿給Gareth，他們就會經由Dugmaren神殿離開這裡，但是在奴隸們離開之後，神殿將會充滿Frost Salmanader及Snow Troll，你必須打倒他們才能離開此地。你如果想要獲得更多經驗值的話，還可以冒險回到博物館上層，殺光那裡的敵人，然後告訴Vera奴隸們已經逃走的消息，也可以取得一些經驗值。不管你是採取第二或第三種方法，請記得，溫暖的博物館下層是一個可以讓你安心睡覺的地方。

▲Gareth向你提出解救他們的要求

博物館上層

Wyrm's Tooth Glacier

最後，當你身上有取自Kerish的鑰匙的話，就可以打開B3的門，進到Ice Tunnel的E2。

▲欺騙Kerish的下場就是

◀雪狼的冰系魔法攻擊威力不弱

第五章 Frost Giant Caves

解決了博物館裡面的紛爭之後，將船隻修復，進到A6的Frost Giant Caves，在這裡所要執行的任務是取得Joril's Badge，而Joril就位在F2的地點，你可以向他要Joril's Badge，而他當然是不肯給，這時候就要訴諸武力了，這些巨人的威力就和他們的身材一樣驚人，而且他們身邊的雪狼也擁有冰系的法術，你最好已經做了充分的準備。

▲被當成家畜飼養的人類

至於在F3則有一群被當成家畜飼養的人類，他們唯一的作用就是被用來當作F4的White Wyrm的食物，他們其中之一的Davin會要求你為他們殺死可怕的White Wyrm，甚至希望你能為他們殺死此地的巨人，讓他們脫離奴隸的身分。

等到你分別解決了White Wyrm及所有巨人後，向Davin回報他們已經自由了的訊息，可以獲得一些經驗值。

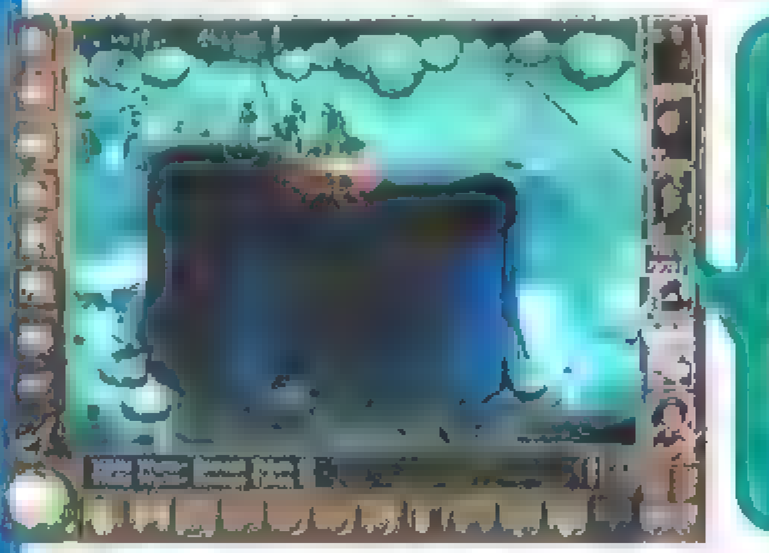
▲袋子的顏色與岩石蠻像的，別錯過了

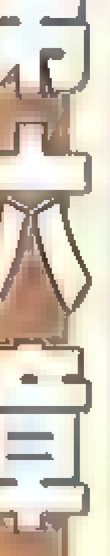
▲先將黑冰武士給引誘出來解決掉

這個洞窟的西北角（F5）附近，有許多外觀與岩石相近的大袋子，別漏掉了，其中可是不乏一些好東西的喔！

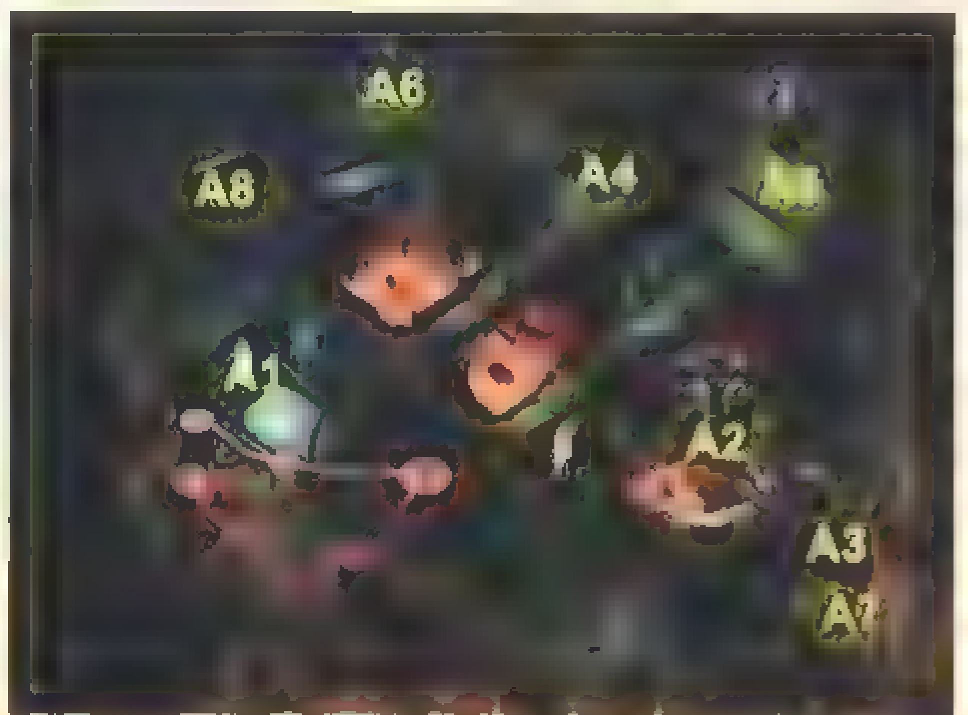
F6及F7則是通往東北角洞窟的通道，這個獨立的洞窟住著相當多的Snow Troll，所以如果你決定要進來探險的話，先確定你的巫師仍記得相當數量的火系魔法。F8則有一個名叫Kontik的Auril牧師，他說他是特地在這裡等著你的，既然來者不善，當然是打了起來。Kontik本人並不可怕，但是他身邊的五名黑冰武士才是真正的可怕，你最好小心應付，或者在與Kontik對話之前，就先將他身前的幾名黑冰武士給解決掉也是不錯的辦法，將這六人擊敗後，你可以在旁邊的櫃子裡找到Pure water，就將它送給Servered Hand裡的魔法師吧！

▲Kontik施展防禦魔法





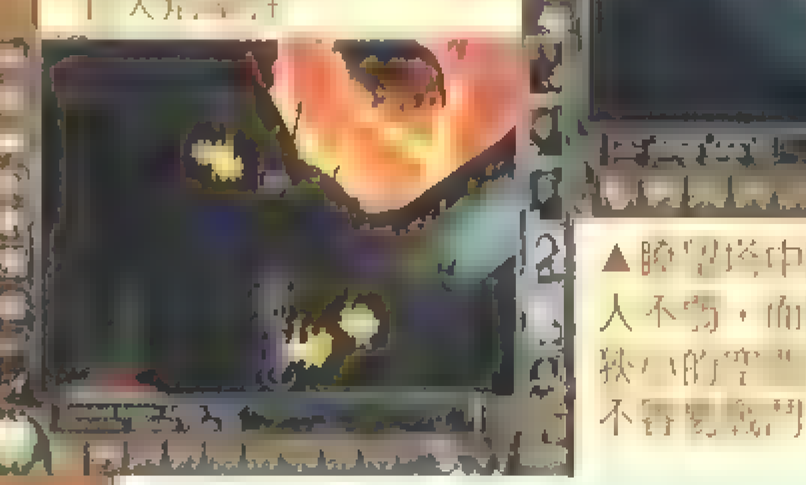
Lower Dorn's Deep



Lower Dorn's Deep

當你一進入這個地區的時候，便可以看到[illegible]外面上大型的[illegible]，[illegible]

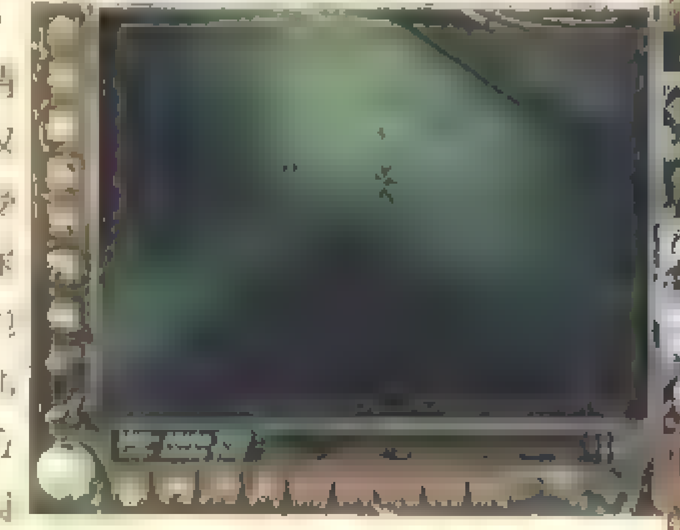
▼這裡的Salmanader具有火焰屬性



▲瞭望塔中的敵人不弱，而且在狹小的空間中也不容易戰鬥

遇割舌的可憐矮人，記得別傷害他們，因為在未來的旅途中，他們可能會提供你交易或休息的機會。而且，這裡的主要敵人的特性，也與Dugmaren博物館的Salmanader完全相反，這裡的Salmanader身上將會散發出熱氣，灼傷你的隊伍，因此在作戰的時候，也必須特別的小心。

另外，注意到A2的瞭望塔，雖然你無法從外表見到任何的敵人，但是當你接近這座瞭望塔的時候，將遇到無情的弓箭攻擊，甚至受到隱形術保護的隊員也難逃攻擊，因此你必須派出一位速度最快的隊員向位在A3的小女孩Fengla取得可開啟瞭望塔的鑰匙，再全體攻入瞭望塔。當然你也可以忽略這個地方，但是如果你知道瞭望塔中的射手身上擁有著名的Arrow of Pierce（唯一可在最後決戰傷害[illegible]的弓箭系武器），而且[illegible]夜安歇的話，也許你會改變主意，等到你將塔中的敵人消滅殆盡之後，向Fengla回報還可以獲得一些經驗值。



▲小心盜賊的偷襲

A4則住著一位名叫Norl的矮人，你可以從他口中探尋到許多關於Marketh的線索，[illegible]有助於對你未來敵人的了解。

A5[illegible]，另一位名叫Seth的半身人（Halfing）會問你一些問題，如果你的回答能讓他滿意的話，就可以順利通過他身後的大門，否則，你將遇到一大群盜賊的攻擊，這個時候請特別注意保護你的法師或牧師等生命值較低的隊員。至於怎樣的回答可以讓他滿意呢？「Purple」、「Marketh」、及「Ilmater」。

Artisan's District

進到這個地下街道之後，你會發現這裡有許多令人討厭的Umber Hulk，並不是牠們特別強，而是牠們會讓接近的隊員混亂，你必須非常的小心，避免全隊聚在一起，最好是分前後隊，以免全隊同時陷入混亂狀態，在毫無還手餘地的情形下遭遇不測。

這裡有幾個陷阱也是你要特別注意的，B2及B3是二間外觀平凡的建築，但是當你接近的時候，分別會有埋伏的Umber Hulk將這二間建築燒掉，並且衝出來攻擊你。另外B4及B5則是在地面上會有類似

第五章

Artisan's District

眼睛的圖案，這其實是一種魔法陷阱，誤踩陷阱的隊員將會呈現石化狀態。特別要注意的是，避免在這附近與敵人發生戰鬥，特別是Umber Hulk，在此戰鬥中，陷入混亂的隊員都極有可能誤觸陷阱。另外，如果你要讓你的盜賊解除陷阱時，最好是先存檔比較好。等到你將這個區域的敵人全部消滅掉之後，就由B6進入Malavon's Dome，你可以在那裡取得6塊徽章的其中一塊。

▲小心這個眼睛圖案的石化陷阱

▲Umber Hulk的形狀

Malavon's Dome

Malavon's Dome

進入這個區域，就會立即遭到數隻Umber Hulk的攻擊，為避免隊員們陷入混亂，一定要速戰速決。突破入口之後，先往左邊走，清除這側的敵人後，先確定自己做好迎接大戰的準備，接下來靠近C2這個房間，此時Malavon會開始與你對話，甚至以他面前矮人的生命要脅你放下手中的武器，千萬別答應他，因為當你放下手中武器的時候，Malavon及他的一大群手下將會開始大肆攻擊你。不但Malavon會不斷的施放廣域法術如毒雲術、蜘蛛網術，還有2個威力強大的iron golem以及會讓你混亂的Umber Hulk也會加入戰鬥，最好將戰場帶至C1附近，並且以Umber Hulk為優先攻擊對象，如此一但危險時可以立即撤退。

▲啊！被一指斃命了

將Malavon及其手下打倒之後，先別急著高興，因為剛才出現的Malavon其實是個假貨，真正的Malavon是在C3，他具有驚人的「死亡一指」及「石化術」這種致命的法術，因此在你與他交手之前，除了先存檔之外，最好為你的隊員裝備攻擊速度快的武器，以阻止他順利施法。將他殺死之後，就可以在他身上取得一塊徽章，並在這個房間取得一包種子及「Oil of Null Effect」，種子可以送給Servered Hand裏的魔法師，「Oil of Null Effect」在之後則別有用處

▲這個Malavon雖然是假的，但是魔法威力不弱

Lower Dorn Mines

Lower Dorn Mines

由A7進入這個礦坑，你會在D2遇見一個名叫Guello的矮人，他會要求你去除掉這個區域的所有怪物，而當你在執行這項任務的時候，請你注意別傷害到無辜的矮人（所以盡量別施展範圍型攻擊法術），最後向Guello回報任務完成，不但可獲得一些經驗值，在未來的旅程也有所幫助。

▲冰系魔法對salamander還蠻有用的

The Greater Forge

The Greater Forge

繼續由E4（接上處的E1）或D5（接此處的E2）進入這個區域，這裡也有一塊徽章等著你來拿，它是由位在E4的精靈Ilmadia所掌握的。這個區域有不少生物，上方的元素生物群會立即攻擊你，而位在下方的Fire Giant，只要你與他們的對話態度是採取略為強硬的話，他們就不會主動對你展開攻擊。

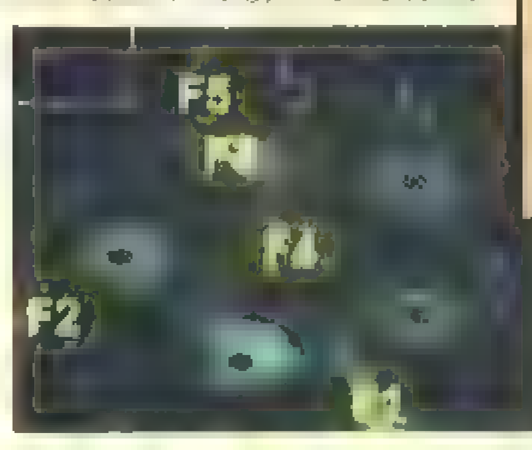
當你接近Ilmadia時，可以與她展開對話，她會告訴你一些不太重要的故事背景，而為了她身上的徽章，你必須殺了她。問題是她是個相當不錯的戰士，所穿的盔甲又可以阻擋元素系魔法（火、毒）攻擊，因此你無法立即將她殺死，而且當她受到攻擊時，所有的Fire Giant都會聚集過來攻擊你，狹窄的空間讓你很難將所有敵人擊斃才能脫身，相當危險。因此如果在一開始就慢慢將所有的敵人從外圍殲滅，應該是個比較保險的戰術。最後，別忘了從Ilmadia身上拿取你的戰利品，包括Maiden Ilmadia's Badge，然後從E3進入The Fallen Temple。

▲Ilmadia的攻擊力不錯，身上的護甲更強

第六章

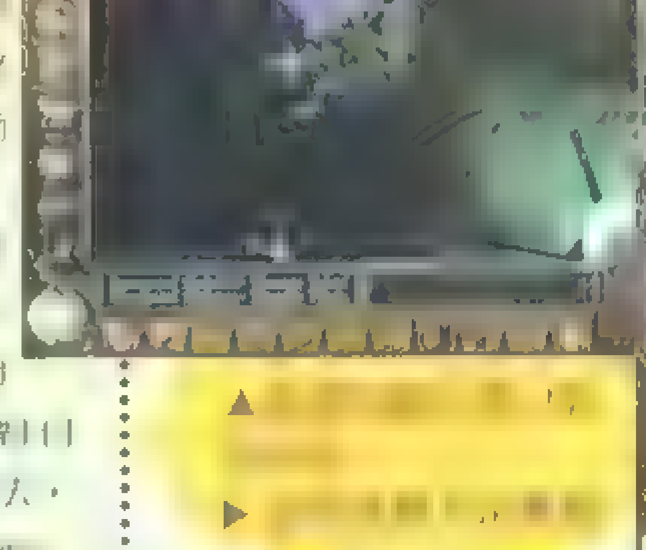
The Fallen Temple

這個地區的敵人［illegible］骷髏［illegible］、骷髏魔法師、及僵屍，［illegible］僵屍並不［illegible］可怕，但［illegible］骷髏魔法師［illegible］攻擊性法術，輔助攻擊［illegible］無助感（Hopelessness）［illegible］



［illegible］，［illegible］速度快的武器來阻礙這些骷髏魔法師施法。

F3有一個［illegible］，［illegible］展一擊斃命的［illegible］，［illegible］的怪物全［illegible］，再開始對它展開攻擊，［illegible］Ma［illegible］von［illegible］，［illegible］也［illegible］攻擊效果［illegible］摧毀這個雕像之後，F4的Brother Perdiem，會自迷惑狀態清醒過來，你可以向他索取另一塊徽章（Brother perdiem's Badge）



F5是一個迴旋梯，但是目前你無法利用它通往任何地方，不［illegible］，［illegible］之後，你必須回到這個地方來。接著，再從［illegible］Marketh's Palace第一層

Marketh's Palace第一層

Marketh's Palace第一層

［illegible］

應該能輕鬆的應付。如果你的隊伍中有吟遊詩人的話，請注意在花園內正中央G6，有個名叫Callard的矮人，與他交談，可以取得［illegible］Marketh的素描，這對於等［illegible］下的行動有稍微的幫助。然後由G4上到Marketh's Palace第二層。

［illegible］看到［illegible］大群的螢火蟲在飛舞，但是這裡也會有［illegible］大群的敵人對你展開攻擊，但是你

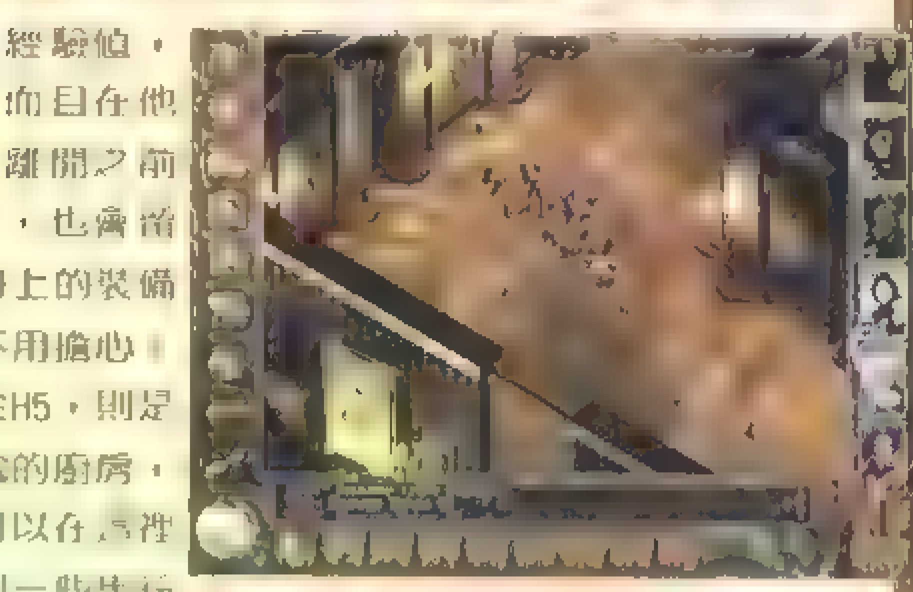
Marketh's Palace第二層

在這個地方不時會出現一些盜賊偷襲你，而且你也無法偵測到他們，所以隨時注意遊戲畫面下方的對話框，以了解是否正遭受攻擊，另外也要注意你的巫師或牧師的生命值。

Marketh's Palace第二層

在H3有一個名叫Ginafae的黑暗精靈，她是受制於咒語而無法離開此地，而她也會幫助你對抗Marketh，但前提是你必須答應她不傷害Marketh，只要你同意的話，她會告訴你在The Fallen Temple的後方有一個通道可以接近Poquelin（就是剛才所提到的F5）。另外，如果你稍後真的放了Marketh一馬，並且將取自Malavon's Dome（C3）的「Oil of Null Effect」給她以解除限制行動的咒語，可以獲得一些經驗值。

H4則有一個名叫Flozem的保鑣，如果你的隊伍中有吟遊詩人，又擁有Marketh素描的話，可以說服他和平地離開，並獲得較多的經驗值，而且在他離開之前，也會脫下身上的裝備，不用擔心。至於H5，則是此處的廚房，你可以在這裡找到一些馬鈴薯，帶走它。

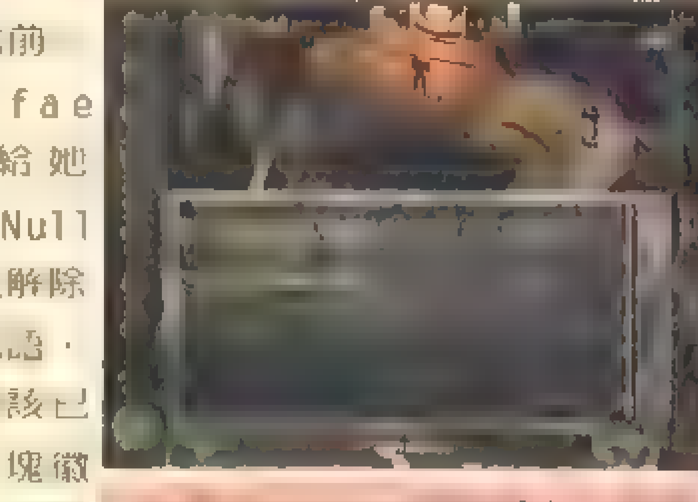


Marketh's Palace第三層

所有的6塊徽章中，大概就屬這一塊最好拿了，你可以直接殺了12的Marketh，也可以遵守與Ginafae的約定，只拿走他所擁有的徽章便放他離開。

Marketh's Palace第三層

然後回去找前一層的Ginafae（H3），給她「Oil of Null Effect」以解除她身上的咒語。現在，你應該已經擁有了六塊徽章，檢查一下，如果還沒有的話，看看漏掉了哪一塊，去找出來。



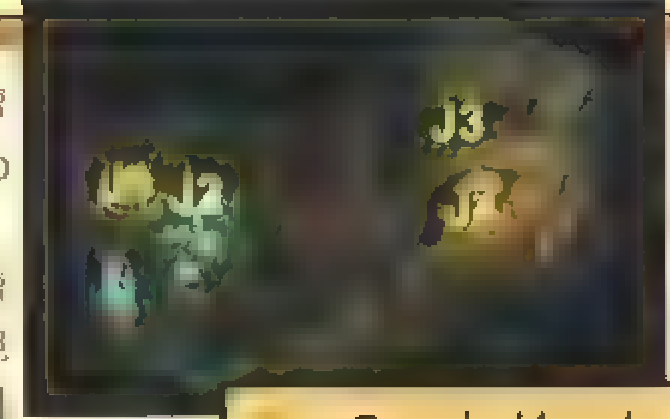
Oubliette

不用急著繼續進行主線任務，因為你還有一些地方未曾探索，也有些支線任務有待你執行。回到Lower Dorn's Deep，由A8的升降機下到Oubliette，在J2與一個名叫Tarnelm的矮人交談，他在一開始與你交談的態度並不好，而且還會要求你為他們帶來一些食物，也會請你將這個區域裡的怪物消滅。這時先將你由H5取得的馬鈴薯交給他，然後依照他的要求將

第六章

所有的怪物消滅。此時他的態度會轉好，並且告訴你如何進入Deep Gnome Refugee Camp。

注意這個區域的敵人大多是會讓你混亂的Umber Hulk，記得避免讓全隊陷入混亂的狀況。另外當你的隊員來到J4的時候，J3會突然出現3個洞穴，而數隻Umber Hulk也會立即出現，與你短兵相接，因此最好只讓一名隊員前去J4的高地誘出敵人，其他隊員在稍遠的地方攻擊敵人。將敵人消滅完之後，就可以由剛才出現的洞穴前往Deep Gnome Refugee Camp了。



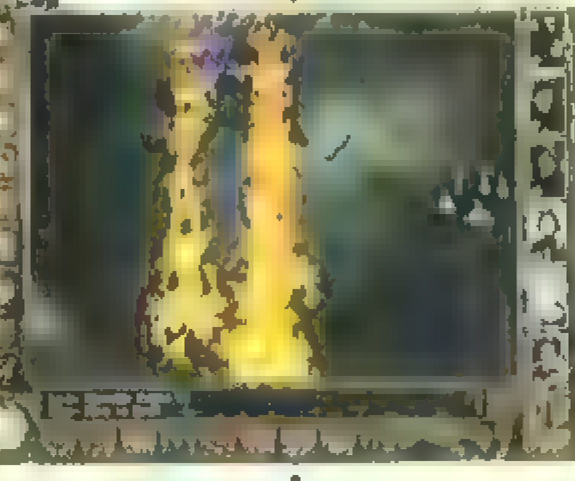
Oubliette

Deep Gnome Refugee Camp

由於你已經完成了幫助Guello消滅Lower Dorn Mines中怪物的任務，因此在你一進入這個區域時，Beorn便會出現並感謝你，並且在K3提供你一些牧師服務，而K2則可以提供你一個安全的休息場所。

Deep Gnome Refugee Camp

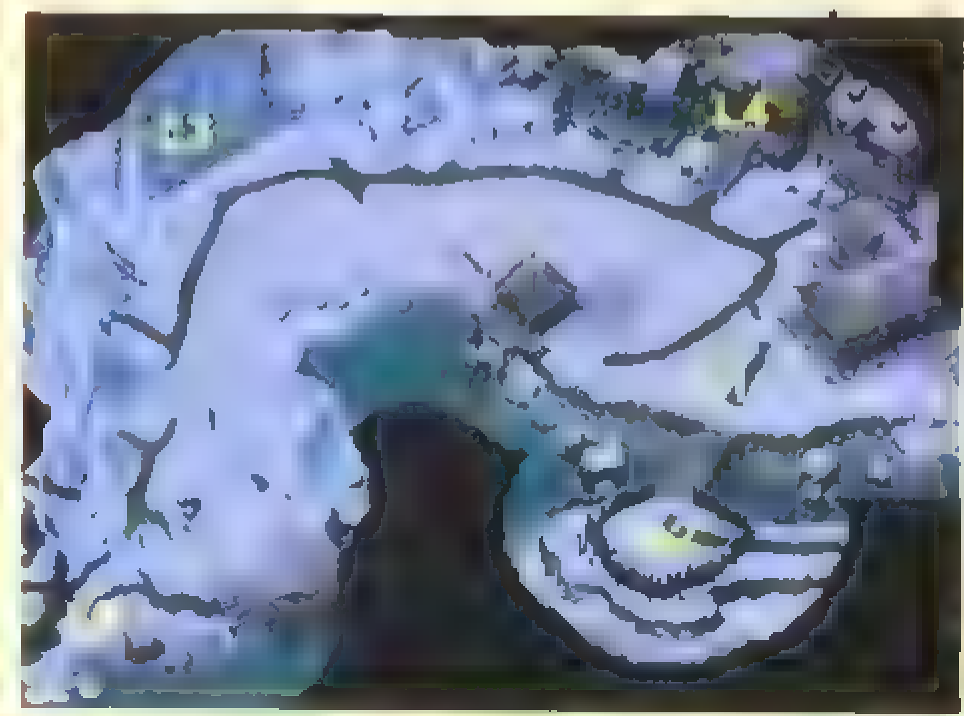
K4及K5分別是二個名叫Dirty Llew及Nym的商人，Dirty Llew的物品價格不但較便宜，而且如果你身上擁有在Oubliette撿到的rhino beetle shells，他可以用它來作成魔法盾牌（需花費10天）。至於Nym的物品售價雖然較貴，但是他有一隻扇可以出售（你可以買下來並交給Servered Hand裏的魔法師以賺取經驗值）。另外，如果你也已經取得了Dirty Llew所製的魔法盾牌，也可以交給Nym作成更好的魔法盾牌（這裡可以殺價，玩家可自行試一試），等到你不再需要跟他交易了，殺了他，如果他施展傳送門法術逃走，你也可以在J3找到他，不需要擔心會導致矮人對你不滿，因為就是他將族人的貨物賣給了Orc，引發戰爭，才導致Severes Hand及此處毀滅。



遊戲進行到這裡，所有支線差不多都已完成，不想繼續練功的玩家，可以休息一下，然後前往The Fallen Temple的F5，將6塊徽章放進迴旋梯前的記號，便可以開啓會見Poquelin的通道。

雖然Poquelin面前聚集了一群野生動物，看起來似乎非常祥和，但這不過是一種假相，在與他交談的過程中，你將得知整個事件的來龍去脈，最後你將與他進行戰鬥。火系魔法對他沒什麼作用，魔法箭或是酸系魔法較可能產生作用，等到將他的生命值打至某個程度，他身上的水晶碎片將他及你的隊伍傳送至遊戲一開始的Easthaven。

Easthaven in ruins



Easthaven in ruins

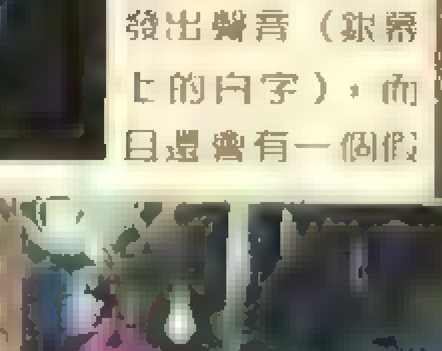
　　Easthaven已經不是你剛進入遊戲時所見到的那副景象了，這裡充斥著獨眼巨人，而大部分的鎮民也都被捉到2 張 裡的村民講話，有人會給你一些醫療藥品，而牧師Everard也在這裡，他會告訴你如何進入L3的Tower of Cryshal Tirith

14洞 人 的酒館，現在已經殘破不堪了，但是酒窖仍然可以進入，老酒鬼Jed也藏在這裡，那也就是說你可以安心在這裡休息一下。你也可以在L5遇上Jhonen，他會告訴你鎮民的去處，而如果你在遊戲的序章曾經幫他解決要到唱歌女子的問題的話，他會送你 把不錯的劍。

的Easthaven 已被怪物們所侵占

▶這面鏡子將引領你前往最終一戰

　　進到Tower of Cryshal-Tirith之後，Everard也跟了進來，跟他交談過後，開始向上走，第一個房間不但完全沒有敵人，還有好幾張舒適的大床，可以讓你休息一下。再經由左下角的出口往上走，看見以前在Easthaven經營武器店的Pomab，原來他也是Poquelin的屬下。開打後，Pomab會召喚出6個虛幻的身影，你根本無法從外表分辨何者為真何者為假，不過還是有分辨的辦法，就是當你擊中真正的Pomab時，他會發出聲音（銀幕上的白字），而且還會有一個假



身影消失。另外要注意這個房間中的Crysha1並無法真正的被消滅，除非Pomab的本尊死亡

　　現在，為你的隊伍做好準備，迎接與Poquelin的最後大戰。在這裡提醒玩家們，只有+3以上的武器才能傷害的了Poquelin，他也不怕任何攻擊魔法，而且當你與他開戰後，他會施展解除魔法的法術，所以沒必要事先施展任何輔助法術。準備好了以後，往上走進另一個房間，從一面閃動著閃電的鏡子進入最後的決戰場

　　在你進入最後的房間之後，Poquelin告訴你，他已經準備好要打開這個世界與另個世界的通道，而異世界的大軍也已經準備要過來了。幸好此時Everard趕到，犧牲了自己將通道重新封印起來。憤怒的Poquelin於是回復成本尊的Belhifet，對你展開攻擊，另外還有二個iron golem也會參戰

　　在戰鬥過程中注意到地板上有 些無法解除的陷阱，踏上去的話會遭到具有解除魔法效果的弓箭攻擊，而且Belhifet也會以本體為中心施展攻擊範圍廣、威力強的火焰魔法，或是毒雲術，也會施展傳送術到處跑來跑去。建議以戰士對他展開近身攻擊（請裝備+3以上的武器），一但發現施法跡象，暫且逃開，牧師全力施展回復魔法。至於巫師則到處跑吸引iron golem的注意，其他隊員以之前取得的Arrow of Pierce+4攻擊。不囉唆，祝好運！

天龍八部之夜叉
軟體世界 智冠科技股份有限公司
Illustration／夜叉 趙權羅 為 羅德斯島戰記 山田章博 老師 原畫
主角是一個飛揚跳脫、
凡事毫不在乎又桀驁不馴的江湖小人物，
他嚮往自由自在、
樂趣與危險共生的江湖生活，
對曾經在"金庸群俠傳"中以奪得十四本天書
而揚名武林的大英雄充滿了崇拜與欣羨的幻想，
主角認為，雖然現在的他一文不值，
但有一天一定也可以像那位力爭上游的小蝦米一樣，
成為武林人士心目中不滅的神話
憑著一股傻勁，他開始了尋求理想的旅程．．．

金庸群俠傳製作小組創世紀雷霆鉅作
武林群俠傳
揭示角色扮演遊戲真理
盡顯俠情追求究極奧義
延續金庸群俠傳之自由主義
與富冒險精神之革命型RPG
天龍八部之迦樓羅
無限制的遊戲空間與發展，
讓玩者融入遊戲之中，
以角色扮演的方式將自己養成一名心目中獨一無二的俠士
（或某個領域的宗師），
並以自己的意志去完成在武林中想達到的夢想
每個人去玩這個遊戲，
都可能會有不同的結果發生。
遊戲中除了一面提昇自身之武藝技巧，
還可研習中國五千年文化流傳下來的傳統技藝，
包括音樂、下棋、書法、繪畫、醫術、毒術、鑄造、
鑑定、釣魚、狩獵、花卉、茶道、飲酒、廚藝等。
主角將可能堅持善道一路前行，
或是路走偏鋒、忘卻本性。

研發製作/
北斗星工作室
出版發行/
軟體世界 智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com http://智冠.商業.tw
萊爾富
全家
便利商店

國有國法、營有營規，入偵蒐營者，請確實遵守營規，如查犯規屬實，以下列罰則處刑：

經本營審查，無觸犯營規，獲准錄用者，除授與軍階外，並依照下列階等發放軍餉：

●軍　餉1200元●
另贈雜誌一期

●軍　餉900元●
另贈雜誌一期

●軍　餉700元●
另贈雜誌一期

●軍　餉500元●
另贈雜誌一期

●軍　餉350元●
另贈雜誌一期

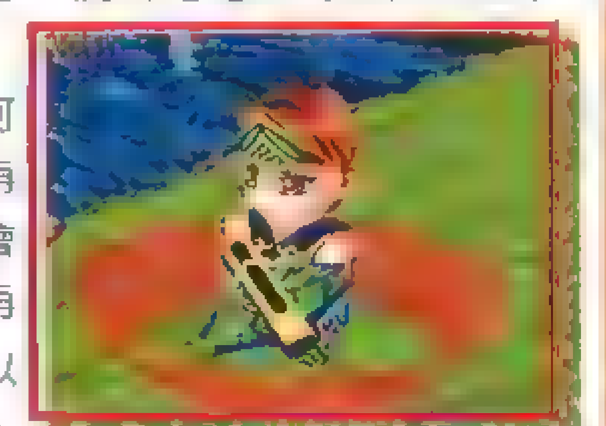
中華英雄　金錢增加 等級提升

在遊戲中輸入密技，成功時有音效（戰鬥中無效）。

密技	功效
hahaha	得到全部道具
manng	體力及內力完全回復
waine	等級提昇
taroma	關閉隨機戰鬥
rex	打開隨機戰鬥
kelvinchan	獲得五千元

新天使帝國　重複射擊敵人

在《新天使帝國》中，有時候會出現可以重複使用『射擊』特技的狀況。使用弓警兵(如拉朵那)時，在『射擊』完之後，還可以移動，這時先盡可能移動到最遠的格子，再用滑鼠右鍵取消，人物會退回原來的地方，這時再一次點選人物，有時便會又出現『射擊』的項目，就可以再一次攻擊敵人了，且前一次攻擊的點數也不會被取消。



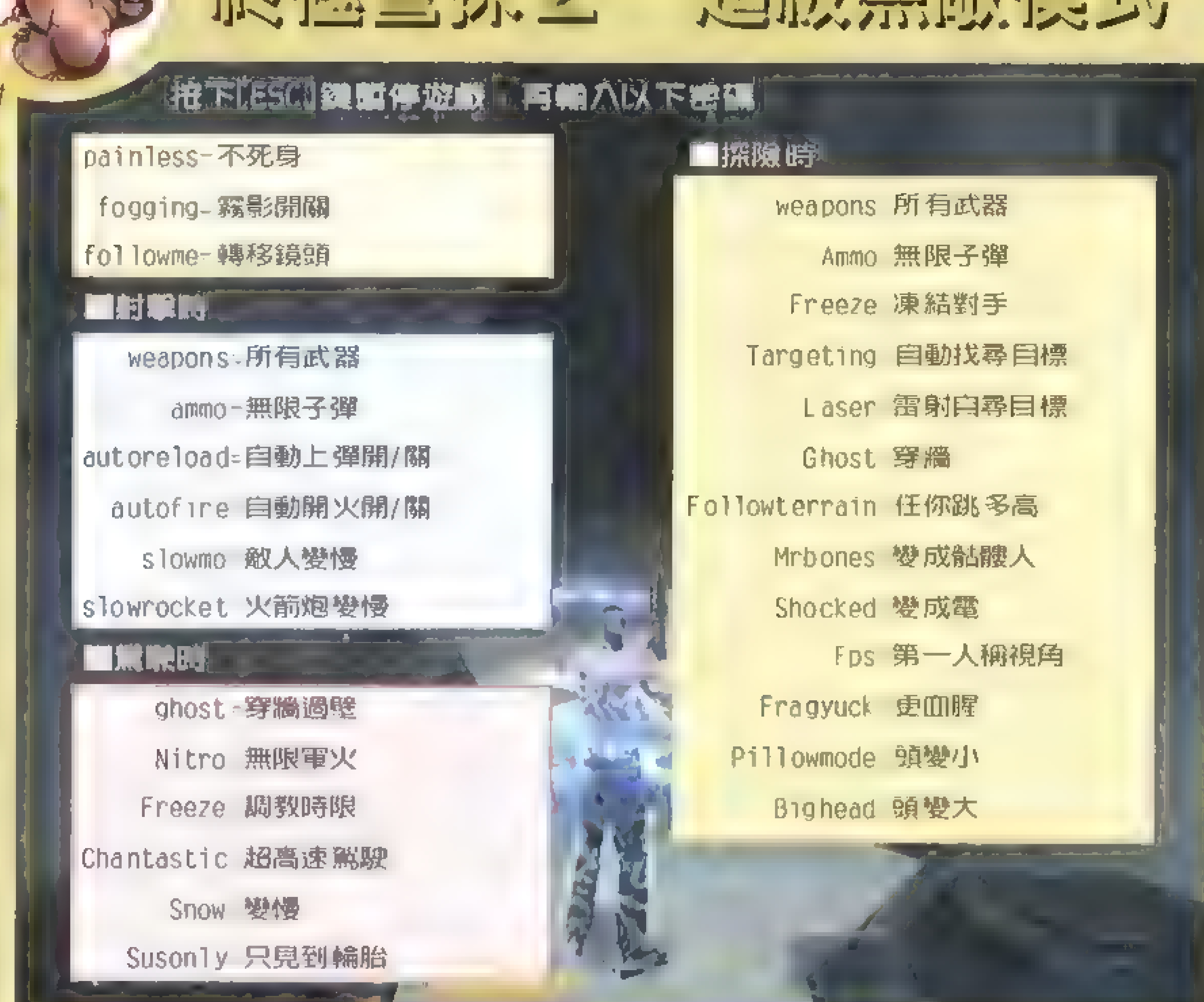
電影大亨　增加各項屬性

先到系統中的設定把時間調成慢，才不會常常打到一半就跑出訊息。

功效	密技
增加公司金錢1000000	可以移動畫面的界面上輸入：luckymoney
增加公司名聲100	可以移動畫面的界面上輸入：unrealfame
增加演員演技5	查詢演員詳細資料界面上輸入：superacting
增加演員魅力5	查詢演員詳細資料界面上輸入：infinitecharm
增加演員氣質5	查詢演員詳細資料界面上輸入：temperament
增加演員體能5	查詢演員詳細資料界面上輸入：bigstrength
增加演員感受5	查詢演員詳細資料界面上輸入：flyinghumor
增加演員名氣5	查詢演員詳細資料界面上輸入：addrepute
增加演員等級1	查詢演員詳細資料界面上輸入：levelup
減少演員壓力5	查詢演員詳細資料界面上輸入：pressuredown
增加導演技巧5	查詢導演詳細資料界面上輸入：shootart
出現超級演員	找到演員時，把姓名改成黃建仁，演員的忠誠度、魅力、體能、氣質、演技、感受、名氣全部變為100，壓力變為0，並且擁有所有八項特殊能力。
免費得到一部新的劇本	輸入：freedrama，會免費增加一部新的電影劇本。

我是
愛情少尉

終極警探2　超級無敵模式


按下[ESC]鍵暫停遊戲，再輸入以下密碼

painless-不死身
fogging-霧影開關
followme-轉移鏡頭

■射擊時

weapons-所有武器
ammo-無限子彈
autoreload-自動上彈開/關
autofire 自動開火開/關
slowmo 敵人變慢
slowrocket 火箭炮變慢

■駕駛時

ghost-穿牆過壁
Nitro 無限電火
Freeze 調教時限
Chantastic 超高速駕駛
Snow 變慢
Susonly 只見到輪胎

■探險時

weapons 所有武器
Ammo 無限子彈
Freeze 凍結對手
Targeting 自動找尋目標
Laser 雷射自尋目標
Ghost 穿牆
Followterrain 任你跳多高
Mrbones 變成骷髏人
Shocked 變成電
Fps 第一人稱視角
Fragyuck 更血腥
Pillowmode 頭變小
Bighead 頭變大

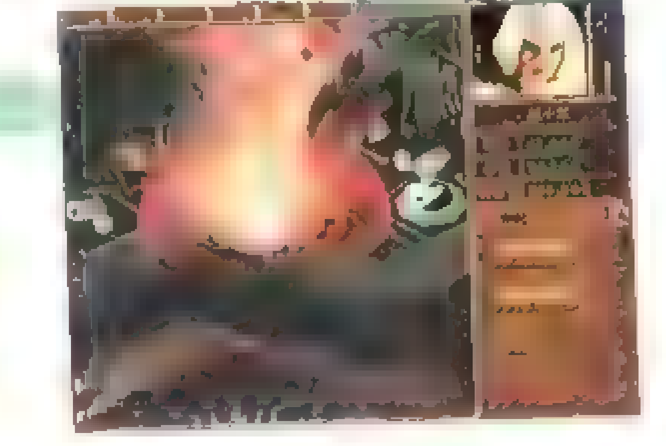
聖章女神傳說　無限賺錢大法

在遊戲中，輸入關鍵字：simplepower 100，再輸入：spmoney，按「Enter」可加1000塊。若是要再加錢，則必須再從關鍵字開始打，依此類推。

霹靂大富翁　隱藏人物登場

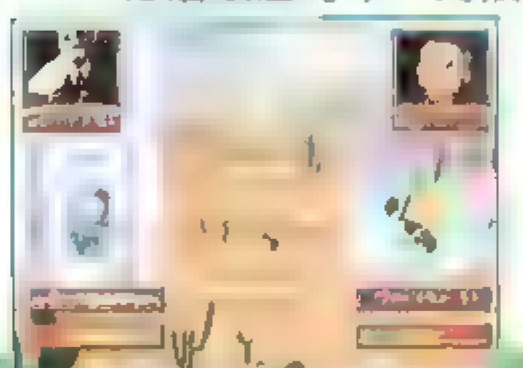
隱藏人物出場方法

將下載的檔案放入霹靂安裝檔案夾下的NPC檔案夾裏（如安裝在C:\pili下，則把檔案複製到C:\pili\npc下。）



下載檔案與人物對照表

sword.npc：	神秘劍客
hate12.npc：	劍君十二恨
fade.npc：	秦假仙
light.npc：	照世明燈



ps:檔案下載請至皇統光碟網站http://www.cdbank.com.tw/

密技部份

在遊戲進行中，先按下End鍵打開密技輸入模式，然後鍵入：

ADDMONEY	當前玩家現金加一百萬
FULLENERGY	當前玩家氣量全滿
ADDITEM	當前玩家道具欄全滿
BOOOOOOW	直接勝利

柏德之門II　大幅增加經驗值

以notepad開啓遊戲資料夾內的Baldur.ini檔案，找尋一個名為[ProgramOptions]的標題。在標題下輸入Debug Mode=1，儲存並離開，然後如常地啓動遊戲。在遊戲進行時，按[Ctrl]+[Space]啓動console，輸入下列密碼：(密碼輸入後按[Enter])

密碼	效果
CLUAConsole:SetCurrentXP(#)	增加XP(#為XP的數量，注意不要加入逗號)
CLUAConsole:AddGold(#)	增加金錢(#為金錢的數量，注意不要加入逗號)

你可以給予單一角色XP，在玩家指定的角色上click一下，然後輸入XP密碼；要給予整隊隊伍XP，只需click一下畫面右下角的細小方格，你可以看見所有角色的圖像都亮起，再輸入XP密碼即可。

研發製作/中華網路股份有限公司
出版發行/智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com
網路三國
www.chinesegamer.net
你不是和一成不變的人工智慧較勁，
你面對的將是深不可測的真實人腦！
在網路三國中，永遠有意外的驚喜！

你自詡比諸葛孔明高桿，能想出比空城計更高明的計謀？

你嘲笑張飛的有勇無謀，自認能如關羽般過五關斬六將？

英雄豪傑們，咱們網路上見眞章！

武功

擂台PK賽

網路結義

【八大職業，隨性扮演】
武士、流士、謀士、巫士、蠱士、醫士、俠女、仙女等八大職業，想成為華陀再世的神醫，或與世不爭仙逸飄飄的仙女，全部由自己決定，玩法最自由，最自在

【三國名人，有幸結識】
想和諸葛孔明在隆中暢談三分天下之計？想見識單騎救主渾身是膽的趙子龍？網三實現你所有的三國夢，讓你向三國名人請益，學習五花八門的謀略手段和高超武藝。

【聊天八卦，盡情哈拉】
不論上天下地、不管古代現代，啥麼阿里不達的消息都可在此與朋友盡情哈拉八卦，不犯法喔！

【好友結義，打擊敵人】
志同道合的朋友，可以結拜為兄弟姐妹一起行動執行任務，有福同享，有難同當！此外更可以成群結黨，組織家族或幫派，挑戰各種不可能的任務。

【立志當官，打理國家】
玩家可以先捐官，從小小的九品官一路力爭上游，致力開發土地、訓練軍隊，然後帶領所屬國成為三國時代第一強國。

麻辣大富翁
爆笑江湖
飛行卡
前進卡
前進卡
絕·對·心·動·價
$299
讓你輕鬆帶回家!

讓各位久等了！我們來囉！

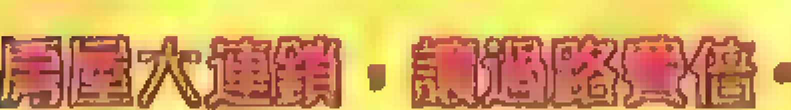
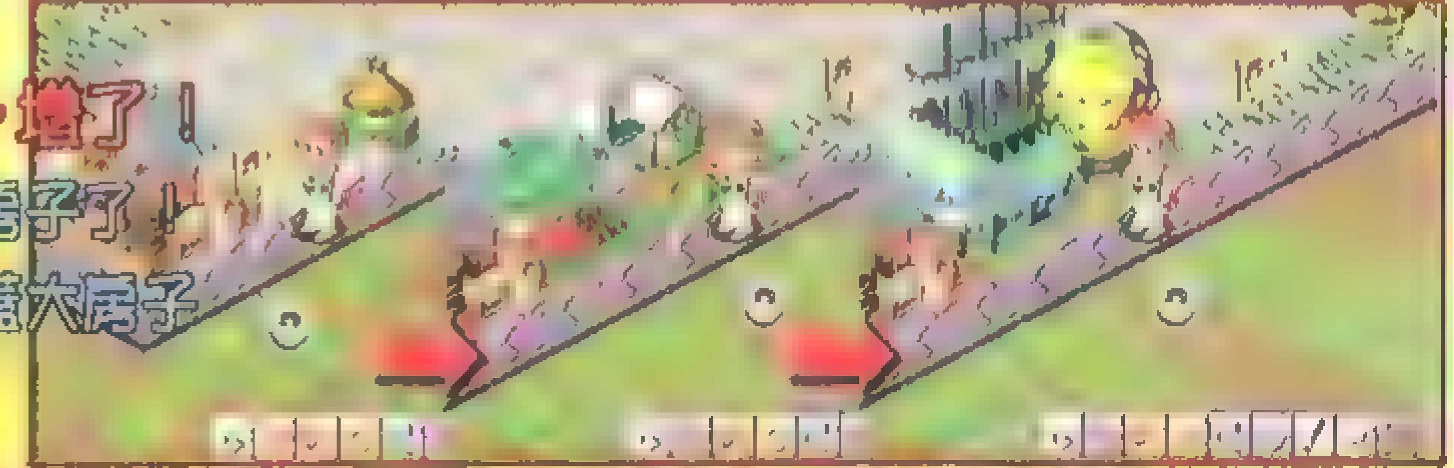
八位各具特色的人物可選擇！可愛的3D角色，讓您愛不釋手

創造大富翁新世界，全新的條件式過關方法！

全新世界觀，新奇的風景、可愛的房屋！

中西合璧的特殊風情、俏皮活潑的場景

眾多的事件、機會！每件都非常的新鮮有趣喔！

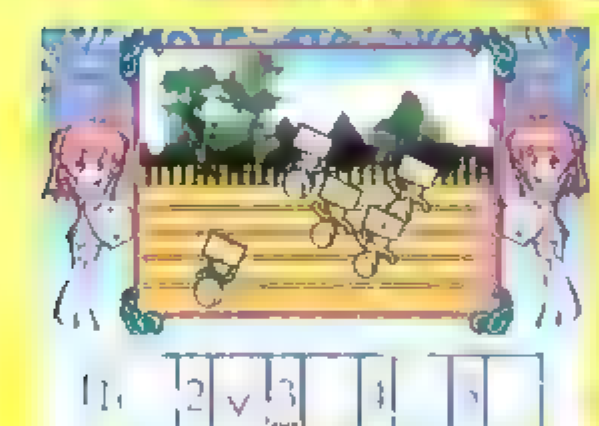
房屋大連鎖，讓過路費倍——增了！

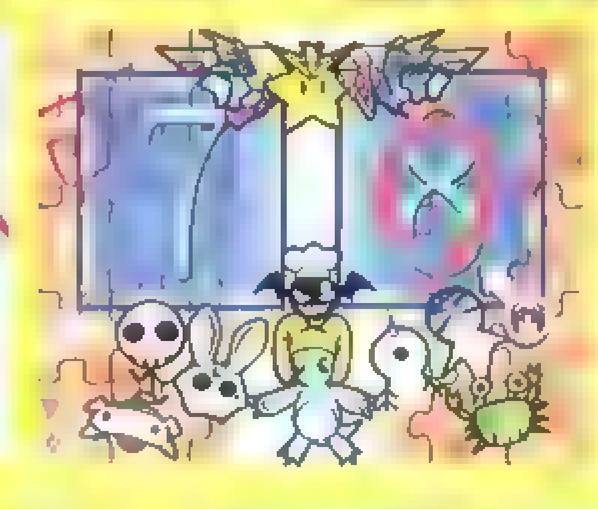
玩家不用再侷限在小小的格子中蓋房子了！

只要擁有連續土地的話，您就可以蓋大房子、客棧、別墅.........等等了呢！

讓遊戲更充實的特殊建築，各具特色目不暇給！

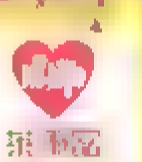
多種的特殊建築，讓遊戲更多元化、讓您玩的更得心應手，

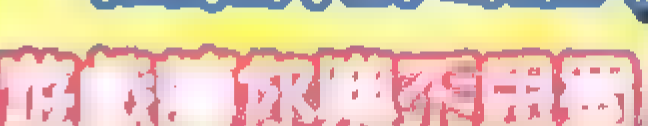




考考你眼力，輕鬆有趣的小遊戲！

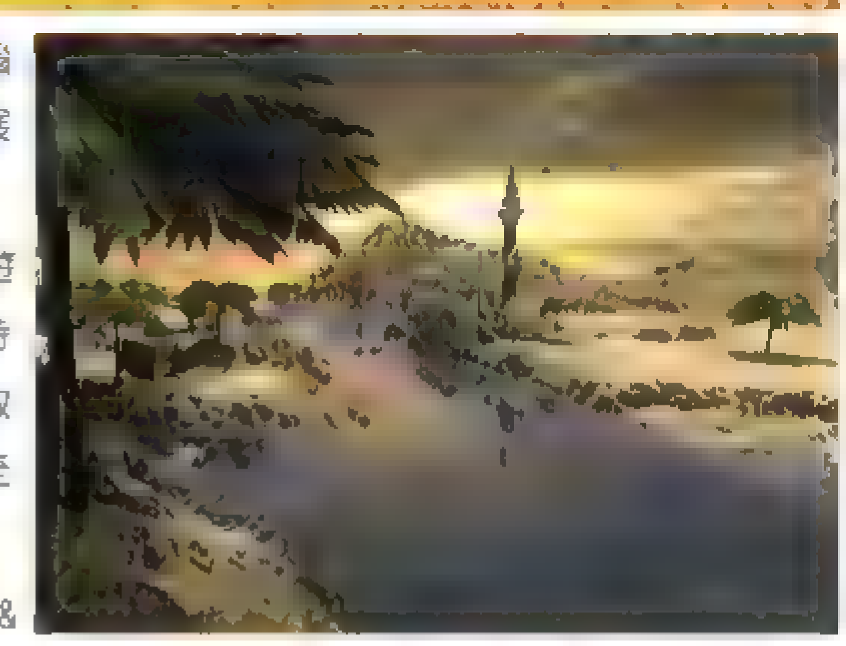
遊戲中有許多小遊戲讓你樂不思蜀一玩再玩!!





國際漫遊

活祭歐洲電腦展獲獎



▲ 善與惡是一套可能改變二千年遊戲設計型態的遊戲。

Shiny Entertainment的最新遊戲活祭（Sacrifice）日前在歐洲電腦貿易大展（ECTS）上，獲頒2000年歐洲電腦展最佳電腦遊戲獎。該展覽是專為歐洲互動式娛樂工業所舉辦，每年舉行一次。

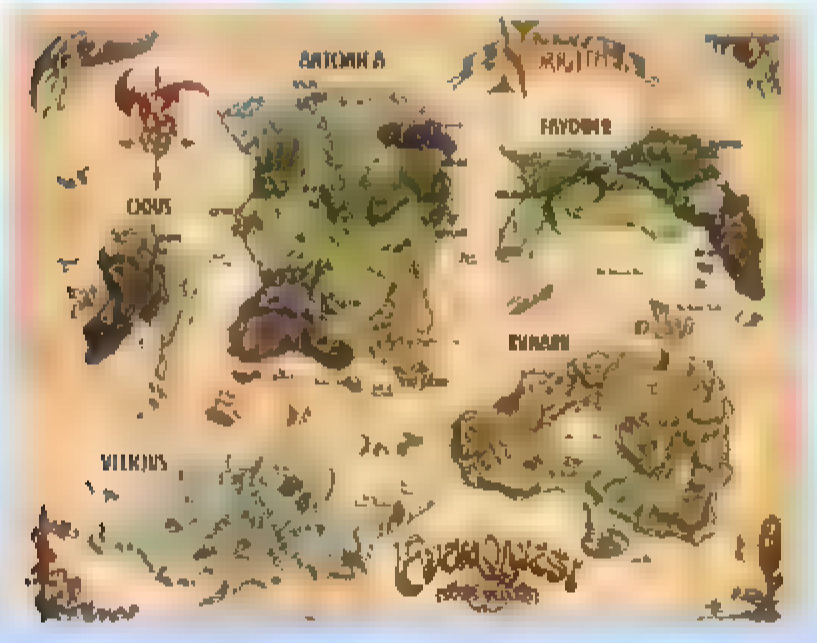
預計今年第四季推出的電腦遊戲「活祭」是一套3D動作角色扮演遊戲，劇情發生在一個由五位神祇控制的幻想世界。活祭是一款結合即時戰略、動作與角色扮演遊戲之大成的遊戲，玩家在遊戲裡是一位必須取悅五位神祇，並從其力量組合中取得法力的巫師。有興趣的玩家可至www.sacrifice.net取得更多有關本遊戲的消息。

另一個與神祇有關的遊戲消息，是EA年度大作善與惡（Black & White）。根據Computer Trade Weekly的消息指出，被喻為可能改變二千年遊戲設計型態的EA年度大作－善與惡，原訂今年第四季上市，雖然EA在十月九日已進行測試，但可能要延至明年春天才能和玩家見面。善與惡是由英國的LionHead Studios所設計，計劃領導人是以製作上帝也抓狂系列（Populous II）聞名的Peter Molyneux。

無盡的任務續集展開挑戰

無盡的任務是一套相當成功的大型網路連線遊戲。目前設在聖地牙哥的Verant Interactive，正絞盡腦汁，想讓遊戲的續集，威里歐斯之疤（EverQuest: Scars of Velious，暫譯）能獲得更多玩家的喜愛，九月份時，該公司正式對外透露遊戲的內容。威里歐斯之疤（Scars of Velious）共有超過二十道以上的關卡。由於劇情屬於線性發展，設計師特別重視角色與生物之間的互動。

玩家在遊戲裡第一個要完成的目標，是必須打敗高丹矮人族（Coldain Dwarves）。之後，你將會碰到霜巨人與風暴巨人（Frost and Storm Giants）。這些巨人是高丹矮人的敵人，所以如果玩家在前一關裡有把矮人痛宰一頓，這些巨人對您的態度可能就會好一點。過了巨人這一關之後，玩家會碰上遊戲裡力量最強大的龍，有趣的是，如果巨人殺得夠多的話，這些龍就不會太難為玩家。



◀ 想和線上的同好一起完成新任務嗎？

當然啦！遊戲裡還有很多其他生生物存在，牠們嗜血、險惡，等著和玩家大戰三百回。另外，遊戲裡還有所謂龍戒指（dragon ring）的設計，在完成某一特定目標之後，這些戒指可以把玩家帶到之前曾抵達的最遠處，讓您可以快速通過某些地區。其它的改變還包括遊戲增加了兩大類新護甲，同時也計劃翻修操作介面讓它能以3D呈現，增加其互動性。

遊樂器上網　玩家不愛？

有人認為當玩家開始使用Dreamcast或PS2上網和檢查郵件時，電視遊戲器將正式和電腦爭奪玩家。但根據IDC針對二百五十家擁有電視遊樂器的家庭所進行的調查顯示，僅有百分之二十的受訪者對使用遊樂器上網或收發郵件有興趣。同時，有半數受訪者對使用遊樂器從網站下載新遊戲或關卡有興趣。若以電腦的使用者或可能使用者的角度來看，IDC在調查中也發現，大約有百分之二十二擁有PC的家庭，和百分之二十五沒有PC的家庭，會對電視遊樂器上網或收發郵件感到興趣。

遊戲製作公司目前全力提升遊戲機台進行線上遊戲，或者在網際網路瀏覽的能力。例如Saga在四月份時便推出Sega.com遊戲網站，以及目前也推出自有品牌的網路服務SegaNet，該公司亦計劃透過DC提供其它網際網路技術。而微軟的明星遊樂器Xbox也強調連網能力。

◀遊樂器的連網能力，消費者似乎不捧場。

令人訝異的是，那些沒有PC的受訪者對使用遊樂器上網，或收發郵件有興趣的原因卻是：只是對網路世界的豐富內容感到好玩罷了！而不是青睞遊戲機台的連網能力。另外約有百分之四十一的非PC使用者，比百分之二十八擁有PC的受訪者，對遊樂器上網的特色一點也不感興趣。可見遊樂器上網的能力，還不是玩家選擇各大廠次世代遊戲機台的主要考量，這項結果或許和一般遊樂習慣有關。

PS家族對玩家分頭進擊

Sony九月宣佈正式在全球推出隨身型的PlaySation，並取名為PS one，目前零售價格暫訂為九十九元。PS one的尺寸約為原PS的三分之一，出售時並配備Dual Shock類比把手，一個AC轉接器，以及其它連接線。事實上，PS one早在七月七日時便在日本上市，截至九月前為止至少在日本賣出二十五萬台以上，而這次是Sony正式向海外推出。

Sony美國電腦娛樂事業部資深副董事長Jack Tretton在一份聲名中表示：「由於PS one可以隨身攜帶，而且售價大家都買得起，它將使消費者繼續購買PlayStaion系列機台，而不會對PS2的銷售造成自相殘殺的情況。隨著PS one的推出，我們有信心成為第一家能夠在市場上，同時維持及管理兩種成功的遊戲平台的公司。」如果玩家想要買最小的隨身型遊樂器，可能要等到明年春天，據說屆時Sony將推出配備4英吋薄膜電晶體螢幕的遊樂器。

▲PS one讓您隨時隨地進入遊戲世界。

超人即將飛進遊戲世界

漫畫與電影一直是遊戲的來源之一，最簡單的原因不外是這些成功的作品，早就獲得觀賞者的認可，擁有龐大的死忠的讀者及觀眾。漫畫改編成遊戲者，如中國人設計及製作的風雲，電影改編成遊戲者，最有名的是喬治盧卡斯的星際大戰系列，這些改編作品上市後，都獲得不錯的成績。然而風靡全球數十年的超人，卻一直無緣和玩家在電腦螢幕上見面，這個遺憾直到最近才了償。

▲超人即將飛進PC遊戲世界。

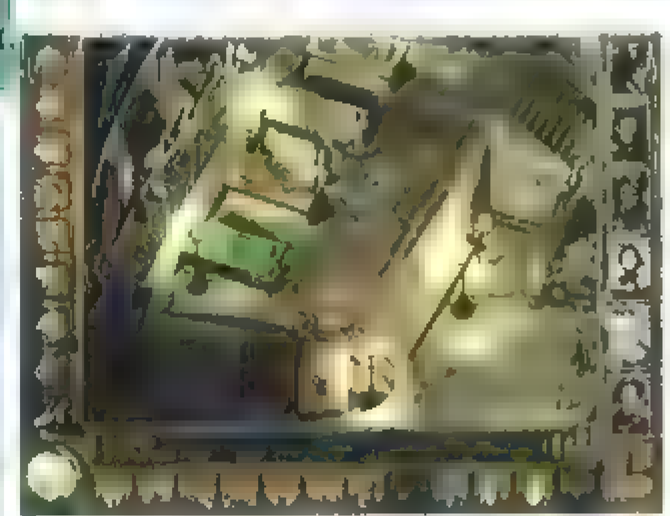
據了解，Infogrames Entertainment、DC Comics以及華納兄弟日前宣佈三方達成授權協議，同意由Infogrames Entertainment將風靡全球青少年的超人搬上包括PC、以及由新力、微軟、Saga和任天堂所推出的次世代遊戲機台裡的遊戲世界。有趣的是，Infogrames Entertainment計劃推出不同「市場口味」的超人系列遊戲，其中由超人卡通改編的遊戲版本，將瞄準兒童與青少年市場，由漫畫版本改編的超人遊戲，則瞄準核心玩家與虔誠的超人迷。

基本配備	
☆機　型	PⅡ233
☆記憶體	32MB
☆光碟機	4X
☆操　作	K、M

測試配備
☆AMD-K6-2-450
☆64MB RAM
☆36X CD-ROM

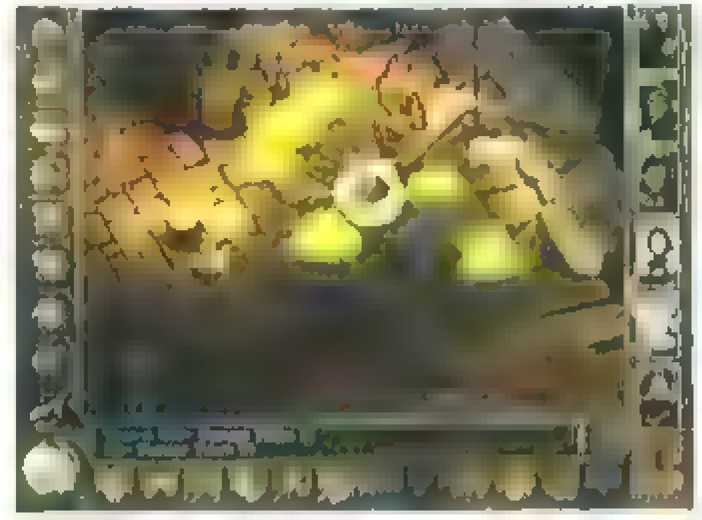
從前幾年開始，由於電腦硬體設備的快速發展，導致須較長時間開發的RPG有好一段時間根本無法跟上硬體的發展速度，推出來的成品在忽略劇情要素後，完全無法與其他類型遊戲相比擬，因此好

段時間在賣場上，舉目望去全是即時戰略或是動作遊戲的天下，讓筆者這個RPG迷鬱卒了一段時間，但在「暗黑破壞神」及「異塵餘生」等遊戲的帶領之下，RPG可以說又再度的揚眉吐氣。接下來，我們就來看看「冰風之谷」在這波RPG復活潮



中，將帶給玩家什麼樣樣的感受。

「冰風之谷」和「柏德之門」一樣，都是以「被遺忘的國度」故事為劇本，在以著名的小說作為基礎的情形下，這款遊戲的劇情走向還是有其一定的看頭。但是不同於「柏德之門」高達50萬字的內容對話，甚至「異域鎮魂曲」的100萬字，「冰風之谷」的遊戲重點可說是擺在戰鬥方面，因此整個遊戲的故事長度，便稍嫌短了一些，雖然遊戲中不會再出現那種一次對話十幾個選項的可怕狀況，對於患有「恐英症」的玩家而言，算是一個大利多，但是趨近於直線發展的劇情，卻可能會讓一些RPG迷略為失望。

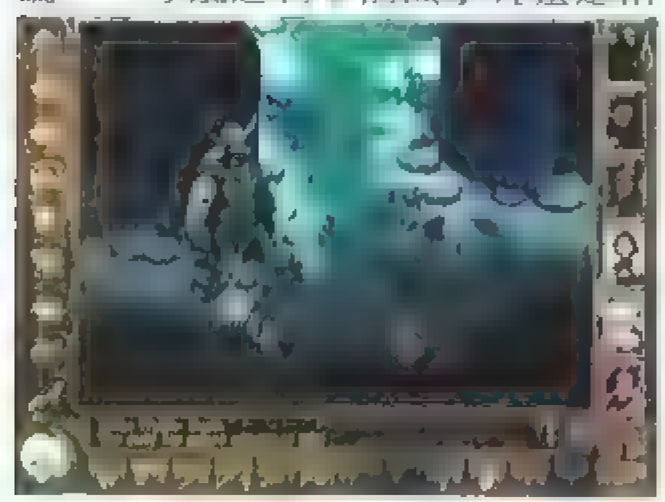


怎麼說呢？首先，「冰風之谷」從一開始就要玩家設定出一個六人小組，無形中就將未來可能遇見同伴的驚喜給排除掉了。其次，玩家在遊戲中只能被動地跟隨著劇情發展一步一步的向前走，可以說是失去了美式RPG那種開放式的冒險樂趣。

再其次，在一塊多種族共存、彼此間又有種種矛盾衝突存在的大陸上，必定會有許多的故事發生，但是在「冰風之谷」中，卻很可惜的並未在這一點上面多作著墨，因此玩家便只能傻傻的跟著劇情，從單純為了天候問題而外出探索答案的冒險者，慢慢變成剷除動亂根源的英雄人物，至於其他NPC的喜怒哀樂，玩家則可以完全不放在心上，反正只要砍了足夠的敵人、賺了足夠的經驗值、昇了足夠的等級、作

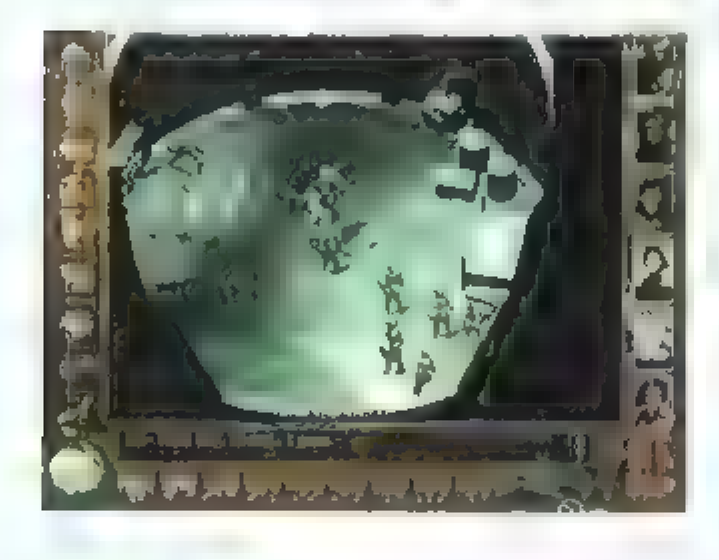
了足夠的準備、作了所有該做的事，自然就可以迎接最後的挑戰。

當然對一款RPG而言，似乎這樣就足夠了，但是對一款經典RPG而言，若無法讓玩家溶入遊戲中的幻想世界，真正成為這個虛幻世界中的一員，就似乎有些對不起「角色扮演」這4個字了。當然筆者這樣寫是有些雞蛋裡挑骨頭了，平心而論，「冰風之谷」的故事性還是相



當不錯的。

「冰風之谷」是沿用「柏德之門」與「異域鎮魂曲」相同的Infinity引擎，因此前作的優點當然是保留了下來，至於缺點則略有改進，但並不盡如人意，例如製作小組強調已經過加強的「Path Finding」（尋路）功能，在一些羊腸小徑特別多的地方，還是常發生隊員卡住的問題，還得勞駕玩家一個一個去把他們捉回正確的位置，頗令人失



望。

但在戰鬥的AI部份就有趣了，「冰風之谷」中的怪物不再是一一出現任你宰殺，他們是成群結隊的出現，有時是分工合作（HP或攻擊力高的做直接攻擊，魔法師在後拼命放魔法），有時則是集中火力窮追猛打（而且通常是攻擊HP最低的隊員），難度加高的戰鬥，則可讓你體驗汗流夾背的戰鬥樂趣。

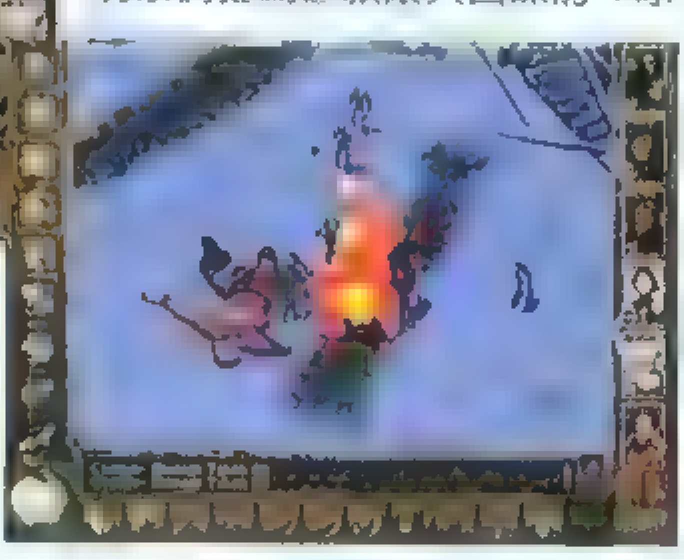
或許「冰風之谷」並不像一些即時戰略遊戲般，會讓場景隨著遊戲的進行而產生細節變化（例如砲擊造成了彈坑），但是「冰風之谷」以更精細的遊戲背景彌補了這個小缺失，所以玩家可以看到從壁爐中跳出來的火花，也可以看到由民房煙囪冒出來的縷縷白煙，甚至有時還會在野地中見到片片雪花飄落，再加上隨時間流逝而變動的天色、山地形變化造成的陰暗效果、或是遊戲中的迷霧等等，都在製作小組優異的繪圖下，帶給玩家相當真實

的感受。

至於在音樂音效方面，「冰風之谷」的背景音樂不僅只是提供曲與遊戲場景相配的樂章罷了，有時候，單單聽著遊戲中的音樂就是一種享受。而在音效方面，當玩家可以確實聽到魔法師吟唱魔法的聲音、可以聽到刀劍與盔甲相撞擊的鏗鏘聲、可以聽到角色費勁揮舞武器所發出的吐氣聲、甚至連風吹過長廊所發出的奇妙聲響，都精確的透過桌上的喇叭傳送到你的耳中時，還有什麼比這

個更加真實的呢？

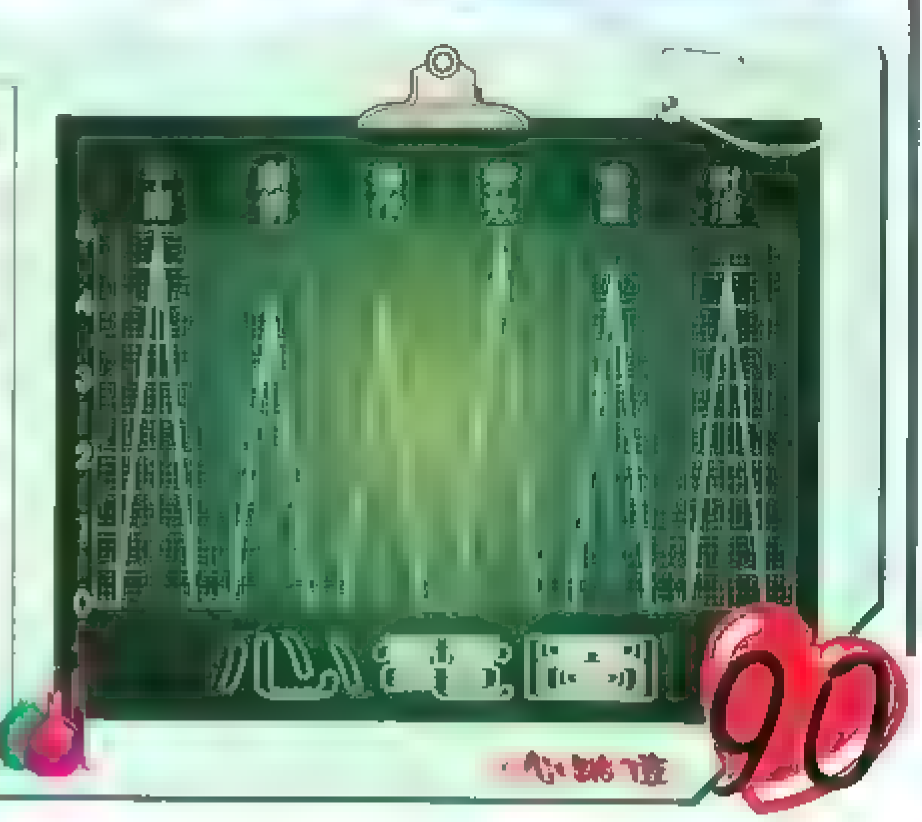
正當全球RPG迷沉溺在「暗黑破壞神2」的魔力之中時，這款「冰風之谷」以其高張力的劇情表現和全球玩家耳熟能詳的AD&D系列故事，硬是在此時推出，顯示出Black Isle Studios和Bioware對這款遊戲的自信，事實證明，他們的自信確實有其憑藉，或許國內玩家並沒有這種感覺，但在一些歐美著名遊戲網站上，則給予這款遊戲非常高的評價。筆者在這裡向玩家們推薦這款讓人回味的「冰



1.在遊戲初期，所有人物HP都低的情形下，你需要耐打型的戰士；中後期之後，到處是陷阱，你需要具備解除陷阱能力的盜賊；遊戲後期，強大的魔法力，可以在短時間消滅一批敵人。戰士、盜賊、巫師是你的三個最佳夥伴。

2.面對強大的敵人，有時只要1秒鐘就可以讓你培育良久的隊員瞬間斃命，連救都救不回來，LS大法將可彌補這個缺憾。

／林文郁



最低規格	
☆機　型	P 200
☆記憶體	32MB
☆光碟機	8X
☆操　作	K、M

測試配備
☆AMD-K7
☆256MB RAM
☆GeForce256
☆10X DVD-ROM
☆SB-LIVE

DRACULA（吸血鬼古德拉）是一款由國內知名公司所代理的美式冒險遊戲，如同遊戲名稱一般，在遊戲中玩家必須對抗恐怖的吸血鬼古德拉與他的爪牙，解開層層的謎題與機關。而最後的目的便是救出自己心愛的嬌妻。

簡單 容易 就是本遊戲的最大特色

沒有複雜的操作介面，沒有繁瑣的文字解謎。玩家在遊戲中所要做的事，便是找到各種隱藏物品，然後把它們擺到適當的地方，然後再找到打開通路的機關便可。簡單容易可以說是本遊戲的最大特色。

比起一般文字訊息超多、物品使用方式複雜，謎題又多又難的美式冒險遊戲來說，本遊戲的遊戲方式可說是比日式AVG遊戲還要簡單呢！不過簡單歸簡單，兩片CD裝的DRACULA其遊戲難度跟破關所需的時間，可是不輸一般冒險遊戲喔！

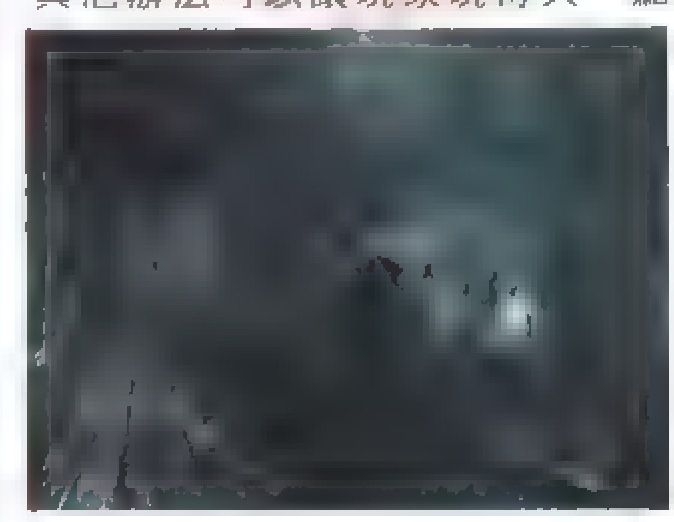
拜託，給我一盞燈吧！

遊戲中的畫面主要是以半3D的方式呈現，玩家可以360度的旋轉視角，在效果表現上可說是相當驚人，尤其在氣氛與燈光效果的表現上更是不錯，不過可惜遊戲畫面的解析度低了一點，使得整個畫面看起來粗糙許多，可說是美中不足的地方。

雖然遊戲在營造氣氛的效果上做得不錯，不過也因此大大地折騰了遊戲玩家。其中最直接的痛苦便是來自陰暗的效果。從遊戲一開始，整個場景就是一片的陰暗與灰暗，而偏偏本遊戲進行的方式就是在不斷的尋找物品與通道，玩家必須被迫用力瞪著那些看起來黑黑一片的區域，尋找細微可能的物品；加上遊戲畫面解析度又低，很多地方看起來根本就是黑黑一陀，很難辨別出裡面是否藏有機關與物品。

不要說沒有調整螢幕亮度的選項，遊戲中主角連一盞油燈都沒有（有打火機，但是卻沒有點火的指令）。這種情況在遊戲中期更顯得嚴重。主角被迫在黑暗的地下通道中尋找道路，偏偏那些該死的過關機關都藏在畫面上最黑暗的地方。

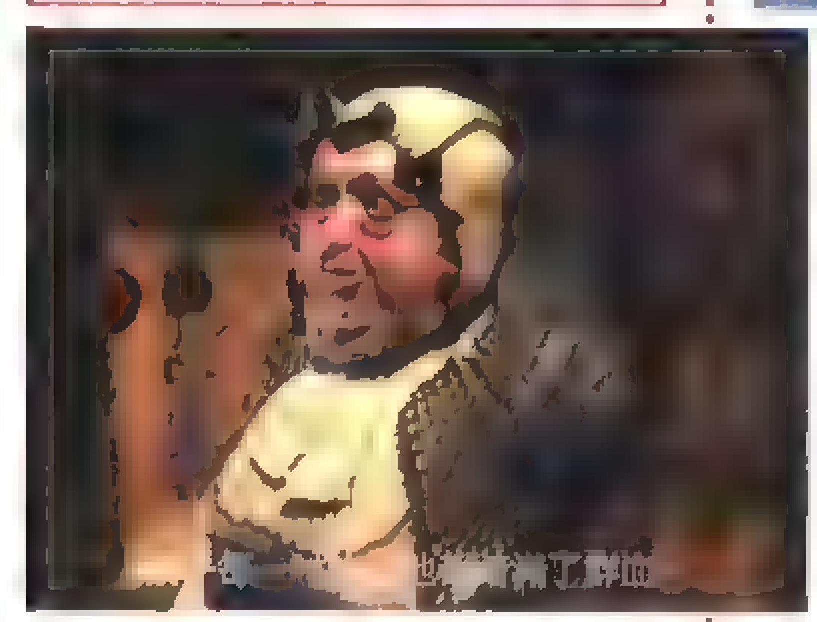
沒錯，我相信如果給主角一盞油燈的話，那此遊戲的難度將至少會降低50%以上。可是，應該會有其他辦法可以讓玩家玩得久一點



吧！利用畫面的暗度來讓玩家被迫必須瞪大眼睛，尋找黑暗中的小差異，這絕對是非常不人道的，傷視力、傷螢幕（為了看得更清楚而調亮螢幕），又傷身體（為了看清楚而把頭部往螢幕上貼）。

當然，以上純粹祇是個人看法而已。如果您認為這種玩法有助眼睛DNA進化，或者是螢幕亮一點可以刺激身體對輻射的適應度等的話，那麼筆者是強烈建議您去玩這一款遊戲的。

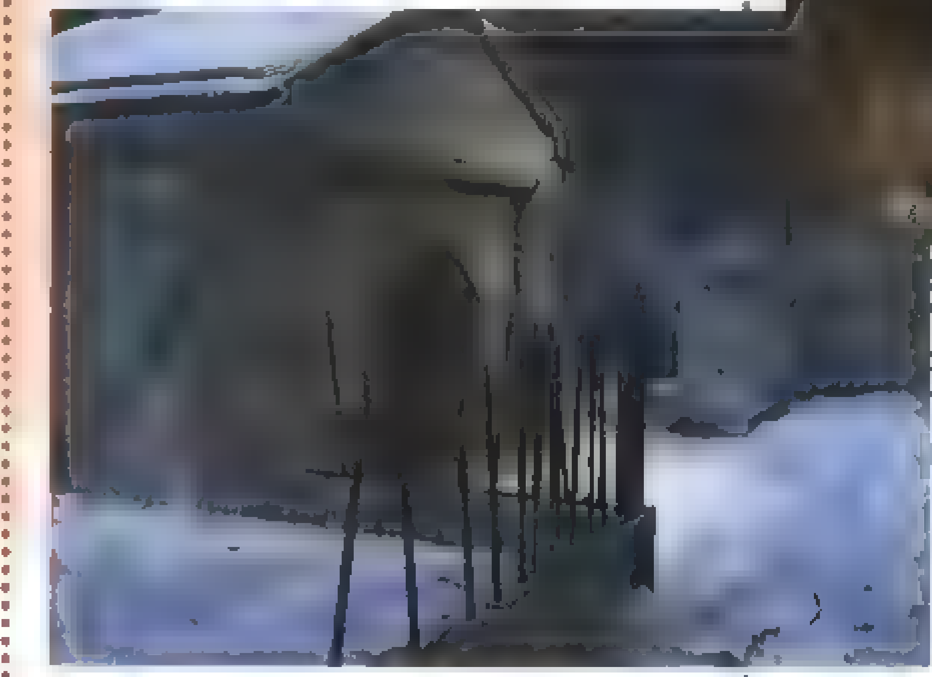
讓人睡著N次的流悶劇情



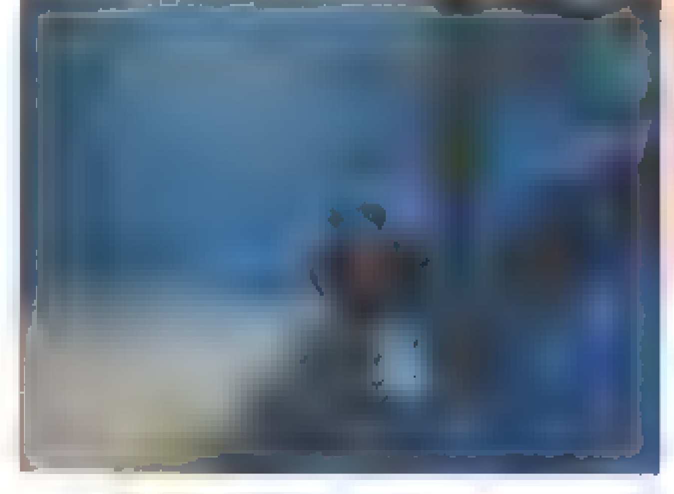
正如同遊戲名稱一般，整個遊戲的劇情重點便是圍繞在吸血鬼德古拉身上，而遊戲的目的便是幫主角救出他那被吸血鬼“誘拐”的妻子。跨國的救援行動、恐怖的吸血鬼、邪惡的巨龍、危急的小鎮、陰森的古堡等，整個遊戲似乎試圖表現出一場驚天動地的大冒險

場景其實就是那麼一回事

一間旅館加上一間釣魚小屋再加上一間小古堡，這就是遊戲中所有出現的建築物了，頂多再加上一個廢棄的地下礦坑罷了；而所有登場的人物加一加還不到十個人。整個遊戲的格局規模可以說是小得可憐。



不過小歸小，遊戲可是十分“耐玩”的。您可能必須花近乎一小時的時間在尋找點亮蠟燭的方法，而點亮的理由卻只是為了照明原本就有點光亮的地下室。或者是深入地下枯井裡，在黑暗中找了半天的物品，而原因就只是為了你一不小心被朋友關在屋外而無法回到房子裡（難道就不能在門口喊一下開門嗎？）。



黑暗的畫面“效果”加上有點冗悶的劇情，在玩家在眼睛疲憊之餘不由得深深的陷入睡魔陷阱中。對筆者而言，本遊戲最大的魔王絕對不是吸血鬼德古拉，而是瞌睡蟲。不論是早上、中午、或是晚上。幾乎每次筆者的冒險之旅，都是被瞌睡蟲打敗而不得已匆匆收場。真可說是屢試不爽啊！

不過，姑且不去討論筆者的一些個人感受。陰森的吸血鬼題材加上獨特的美式畫風與風格，DRACULA可說是一款相當有特色的遊戲。其所帶給您的感覺，絕對是不同於平常所熟悉的日式風格（甚至一般明亮的美式風格）。如果您想要開擴一下您的遊戲視野的話，那倒是可以去玩一玩這一款“跟一般遊戲不太一樣”的遊戲喔！

註：本篇文章使用圖片已做亮度調整處理

破關藥方

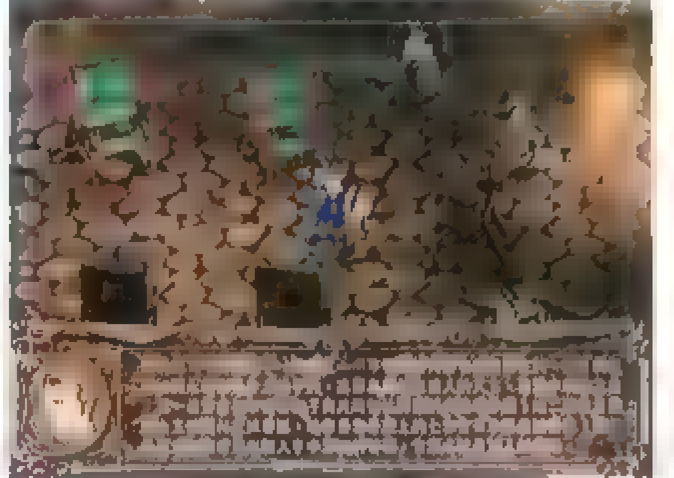
這個遊戲的難度其實很低，而且又是單線劇情。如果玩家玩到一半卡住的話，不要懷疑，一定是哪的物品或是通道沒有找到。仔細再找找您所能到達的每一個場景，尤其是那些暗暗的角落（當然，此時最好能準備一瓶眼藥水在旁邊）。

／G.R.X
grx@pchome.com.tw

最低需求	☆機　型：P 133
	☆記憶體：32MB
	☆光碟機：4X
	☆操　作：M

測試配備	☆P III-550
	☆256MB
	☆50X CD-ROM

俗話常說亂世出英雄，想當年曹操也被喻為治世的英雄、亂世的奸雄。曹先生雖然奸，但奸得有格調，令人不得不咬牙切齒的

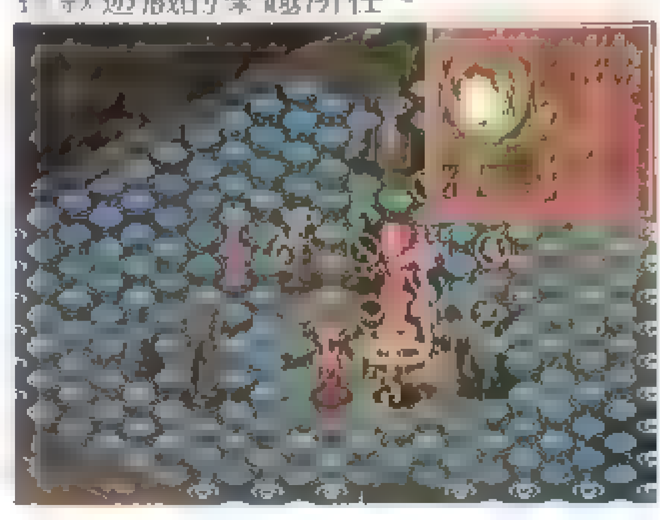


佩服其奸巧機智，在三國鼎立時代也稱得一方之霸。自古以來，不論是在歷史演進，或是電玩世界裡也都一再的反覆驗證這個事實，唯有在動盪不安的時代，最混沌、紛亂的環境之下，纔會締造「時勢造英雄」的可歌可泣史蹟。然而，在這款「伊卡斯特」的傳說世界遊戲中，卻顛覆了這項英雄誕生法則，主角是一位來自三百年前，將破壞神成功封印起來之後便告消失的英雄──安卡斯。

遊戲的故事貫穿了三百年的背景時空，就如同中國歷史一般的分分合合，在經過一段和平祥和的日子之後，戰亂果然再起，而且是一發不可收拾。眼看著戰亂逐漸擴大，黑暗勢力也隨之蠢蠢欲動，憂心忡忡的大賢者便理所當然的踏上了拯救世界的不歸路，而最終在於臨死前將這吃力不討好的工作移交給喪失記憶的主角……

故事就如同遊戲名稱一樣，是一首氣勢極為宏偉的史詩，但就在草民好不容易看完了像是「老阿媽的裹腳布」一般的簡介之後，再滿心喜悅的瞧瞧遊戲精美的包裝及遊戲片段，於是便懷著一股拯救世界的雄心壯志進入遊戲，但卻傷心欲絕的發現……遊戲的畫面和「用來廣告」的畫面，其精美程度實有天淵之別，且遊戲所大肆標榜的職業差異，以及職業類別所產生的對話差異，在草民一路的實戰中也沒發現有何差別…這算不算是一種「過度包裝」呢？

由於遊戲劇情是天馬行空式的幻想境界，所以故事發展的可能性也因此擴大，但仍跳脫不出傳統的窠臼，依然是耳熟能詳的正邪、善惡、好壞的對錯。至於「元素」的設定也無新意，但卻很「詭異」的因為有這些傳統的遊戲元素，使得玩家會較容易上手，也方能感受到這款遊戲的樂趣所在。

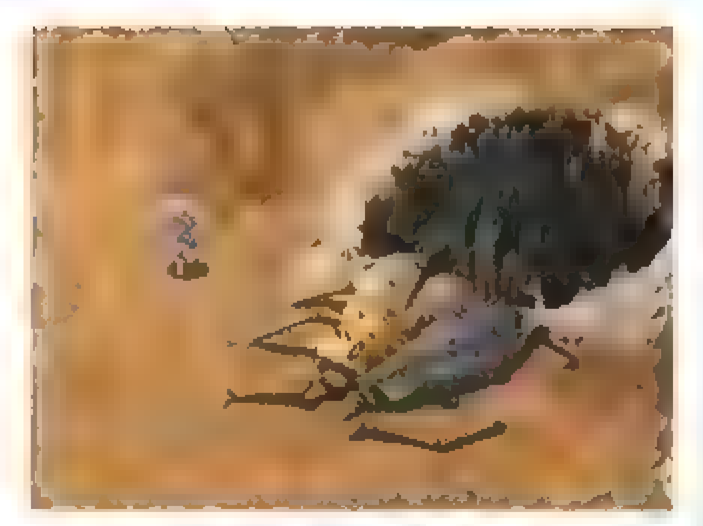


即使是初次接觸遊戲的玩家也不必擔心，遊戲的手冊提供了相當

完整的資料可供參考，也由於這款遊戲是採RPG+SLG的設計方式，風格可謂新穎。獨獨在戰鬥系統的表現上，委實讓草民不敢恭維，因為這款強調戰鬥氣氛表現的遊戲，只因每場戰鬥都需耗上許多讀取資料的時間，大大降低了遊戲的順暢度，也相對的，玩家的耐性極容易因而消蝕殆盡…更加慘絕人寰的是，草民並未感受到什麼戰鬥氣氛…

遊戲另一為人詬病之處，恐怕便是主角的行動自由度了。在這種以滑鼠走遍天下的遊戲裡，主角行動的靈敏度關係著玩家「繼續玩下去」的意願，也由於在場景、地圖上有相當多的障礙物，「自動轉彎」無疑是一項不可或缺的基本功能。然而，這款遊戲裡的主角卻是什麼都強，唯獨不懂得走路要轉彎…莫說轉彎，即便是轉個向都做不到…每當主角傻傻的卡在石頭縫隙，或是跟NPC人物演出「貼面舞」而「不知去向」時，草民只能無奈的運用無比的愛心，利用滑鼠導引帶著主角慢慢的、一點一滴的、小心翼翼的繞過障礙物…「差堪安慰」的是，遊戲自始至終無不需要玩家發揮這樣的愛心…

再就是主角行進的速度也顯牛步化，遊戲的設計既無跑步的功



能，而遊戲中又偏偏安排了需要長途跋涉的諸多任務，這分明就是在浪費「資源」。就說是為了增加遊戲的耐玩度，但是，在草民歷經了四項每趟至少需時「人類時間」十五分鐘以上的長途跋涉（還不包括中途換片）才能完成的任務過後，莫說草民的鬥志已然嚴重萎頓，終也在玩興缺缺之餘，領悟了一項真理：如此的設計手法，端的是為了延長玩家發現遊戲「處處缺陷」的時間！？

玩遊戲玩到最讓人感到不快的，大抵便是與這款遊戲裡的NPC人物交談了。進入任何房子，連主人的面都尚未見著，即遭到連珠炮式的劈頭大罵，再不然就是強迫玩家交換道具…城鎮規模相當龐大，但在和眾多的居民交談之後才發現，整體鎮民卻只會講幾句同樣的話，此即所謂與NPC的互動？

而大費周章所設定的屬性相剋，實際上卻起不了多少作用，玩家在遊戲裡也幾乎無法窺知敵人的屬性。戰鬥時的華麗魔法，綴飾的作用也似乎強過實質，無

論是對敵方的攻擊性魔法，或是對己方的恢復性魔法皆然，對戰時最有利的只剩下手中的武器…這些都是不為草民欣賞的部份。

遊戲在音樂方面的表現差強人意，感覺就像回到486的克難時代，有點破又不太破、有點假又不太假，所幸不致影響遊戲的進行就是了…這款遊戲的整體表現平平，如果不是太過於「龜毛」的玩家，還可算是消磨時間的好對象，但對於已經開學的玩家來說，還是應該以學校的課業為中心的…

藥方 破關藥方

這款遊戲的難度並不高，在裝備武器事項方面，留意在各項技能的邊框若有數字存在（只要不是零）即可裝備或學習該項技能。建議玩家可先選擇練習弓箭，將此項技能的等級提昇後，將無任何敵人可近身攻擊。而就如同任何戰略遊戲一般，除非遭到敵方包圍，否則千萬別讓魔法師以真面目示人，應盡量鍛鍊主角，等級即使差個一級也沒關係，戰鬥時就讓主角充當肉盾，再利用魔法師和弓箭手在主角背後猛攻，最後再使用主角的愛槍給敵人最後一擊，相信沒有任何敵人能躲得過這波攻勢的。

此外，在同一個區域遭遇到的敵人，大部分在戰鬥時的起始位置也都相同，行動模式也差不多是同一學校畢業的。因此，玩家只消掌握一種必勝的戰法，便可如法泡製以過關斬將，殺他個一清二楚、一乾二淨的…。

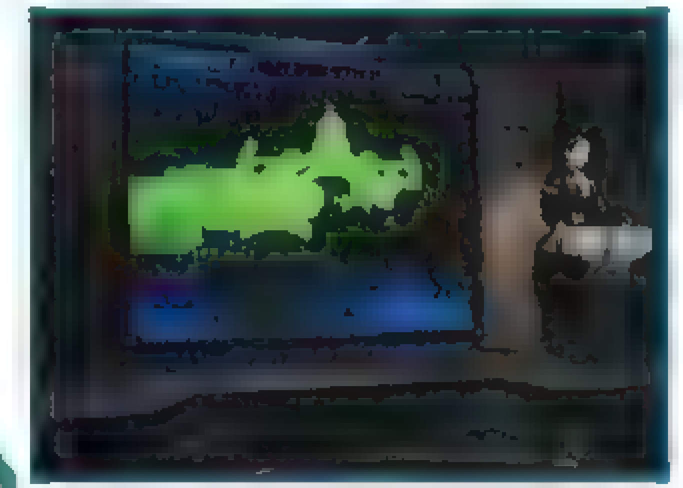
／ALEX
alex shey@msa.hinet.net

70

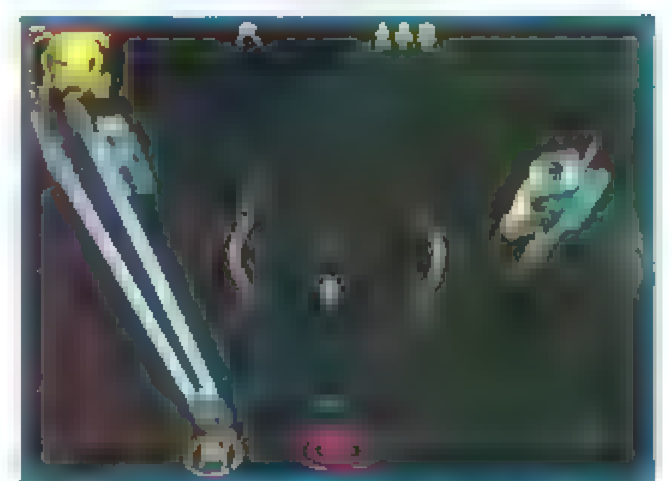
基本需求	
☆機　型	P 200
☆記憶體	32MB
☆光碟機	8X
☆操　作	K、M、J

測試配備
☆K6-2-400
☆96MB RAM
☆AW32 8MB RAM
☆24X CD-ROM
☆3Dfx 2000

許久許久已沒有值得期待的太空飛行類型遊戲出現了，自《銀河飛將》系列停產了之後似乎不容易再有好玩又酷炫的同體型遊戲了。不過現在玩家又有個不錯的選擇，那就是《Star Lancer銀河騎兵》啦！



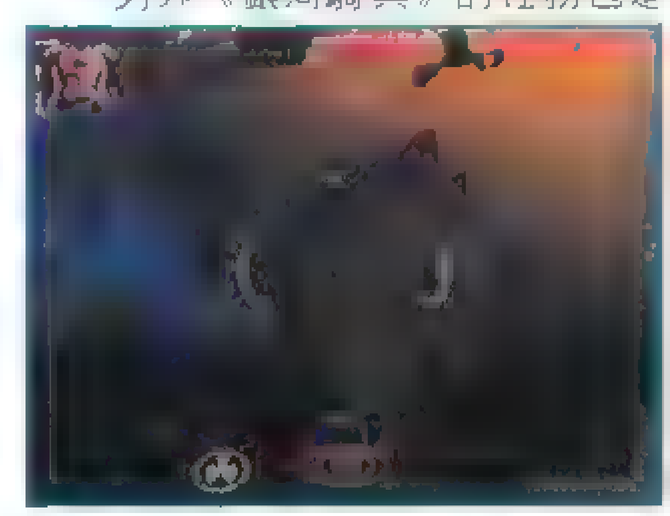
內行的玩家一定知道這個遊戲是由《Wing Commander銀河飛將》的始創人Chris Roberts及Erin共同開發的，而且也算是他們兩人所開創的公司Digital Avnil開創以來的處女作品，自然遊戲所使用的Warthog所設計的3D立體引擎也是全新開發的，再加上Mircosoft在背後支持，難道這還能錯過嗎！



《銀河騎兵》的故事內容是描述在150年後的地球，人類已把疆土發展至太空領域了，當時主要的強權落在兩幫人手上，他們分別是western Alliance（以下簡稱WA）及Mideast and Eastern Bloc Nations（以下簡稱MEBN），這兩幫勢力不斷的發展太空勢力，在建設方面以WA較為優勢，在軍事方面似乎以MEBN較為強大，衝突也因而發生。有一天MEBN的軍隊突然偷襲WA，WA方面被大舉消滅，死傷慘重。WA把所殘存下來的軍力通通集中在天王星的衛星oberon基地上，並發出求救的信息。而遊戲就由玩家扮演一名服役於第45自願中隊的委員隊員開始。

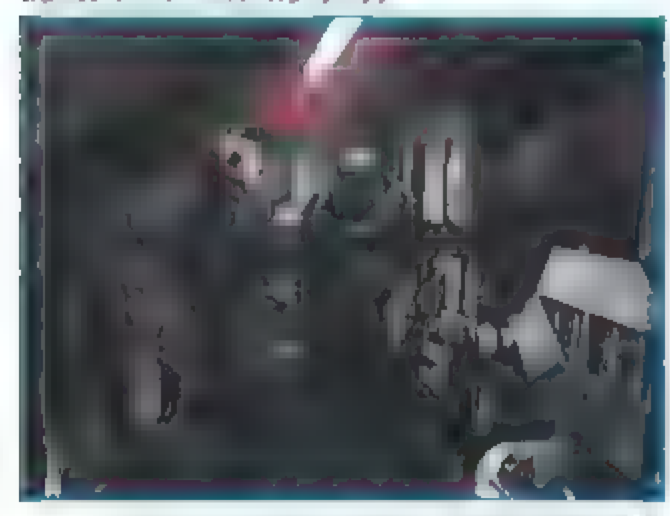
《銀河騎兵》整個遊戲架構與《銀河飛將》類似，每個關卡均利用動畫串連在一起，這種方式使得故事就內容而言有相當的連續性。整個遊戲由24個任務相連在一起，而且每個任務均有一定的關連性。筆者所指的關連性是指，前面的關卡的結果將會影響到後面關卡的進展，換句話來說，就是每一個關卡的任務成功與失敗，均會影響到戰局的發展。舉個實例來說：就如上一關如果讓敵人溜掉，下一關便會增加更多的敵人（因為它會帶來更多的敵機報仇），相反的是，如果玩家能提前達到任務目標的話，就可獲得一些獎賞（換新戰機、武器等），所以這也無形中增加了遊戲不少的耐玩性。

另外《銀河騎兵》的任務也是

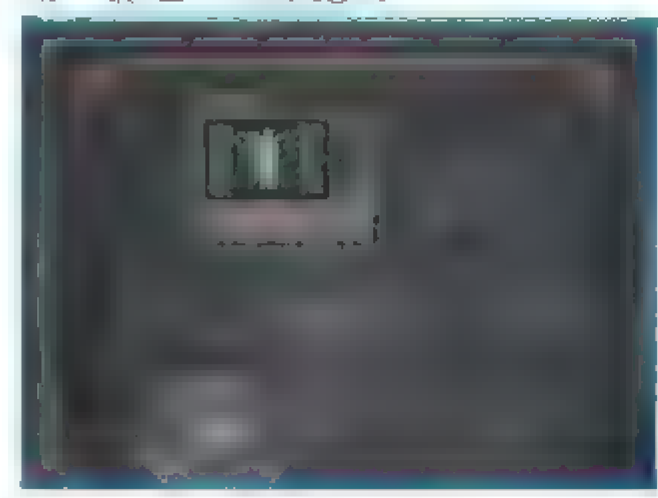


十分的多元化，所謂多元化的意思是任務的種類十分的多樣，在遊戲裡所提供的24個關卡中，玩家將會面對許多大大小小不同種類的任務，這些任務如同轟炸敵方基地、解救人質、摧毀敵人武器、回收物質等等…。

畫面方面《銀河騎兵》延續了之前《銀河飛將》作品的優點，除了畫面優外，遊戲裡面每個人物的臉部表現都不太一樣，另外再加上空戰時，那些武器在太空中所產生不同形式的超酷爆炸效果，光是不同的爆炸方式就有九種，真是讓人有目不暇給的感覺。在真實性的考慮方面，製作單位也是極盡心思，所有的星球及船艦會隨著距離而有所變化（由小變大），而不會突然的出現在玩家的眼前。



在音效及音樂方面《銀河騎兵》也表現出相當突出，氣勢高昂的音樂配合不同的劇情發展，再加上全場的真人語音效果（在動畫中均有配合嘴型），筆者也不得不佩服製作單位對作品的認真，可惜沒字幕，聽起來有點吃力。

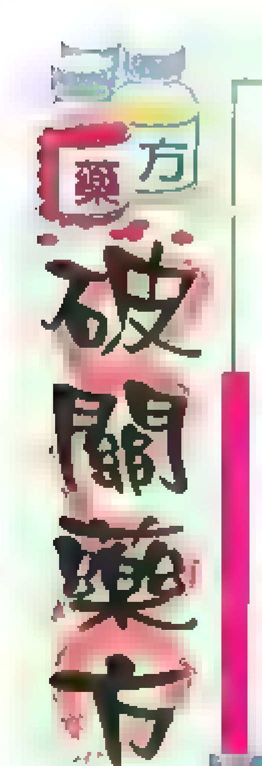


自然《銀河騎兵》也有支援時下流行的連線戰鬥模式，而在連線模式中有兩種不同的玩法，第一種是八個人的死亡對戰模式，而第二種則是四個人的共同任務模式，同樣的由於遊戲是Mircosoft的產品，支援Internet Gaming Zone是必然的，如果玩家嫌電腦太笨，不妨到網上找其他玩家一決高下。

操作方面《銀河騎兵》也是採用鍵盤與搖桿混合操作的方式來進行，所以玩家免不了必須背誦大量的按鍵，雖然有點無奈卻無可奈何，另外，使用搖桿的玩家可以採用具有力回饋功能的搖桿（當然就是Microsoft自家的產品最好），方可享受最大的飛行樂趣。

事實上《銀河騎兵》也不是沒有缺點，例如沒有大規模的戰爭場面，玩法和《銀河飛將》太接近沒有太多的新意，再加上武器的威力沒有太大的差異（雖然種類不少，但是似乎攻擊力沒有什麼差異）。而在人工智慧的表現方面，也算是《銀河騎兵》敗筆之處，除了敵人戰機裝甲較厚外，AI實在不怎麼高（不會閃避），只會利用一架戰機當誘餌引誘玩家所駕駛的戰機作追擊之後，再由其他的戰機在後面圍攻或偷襲玩家。

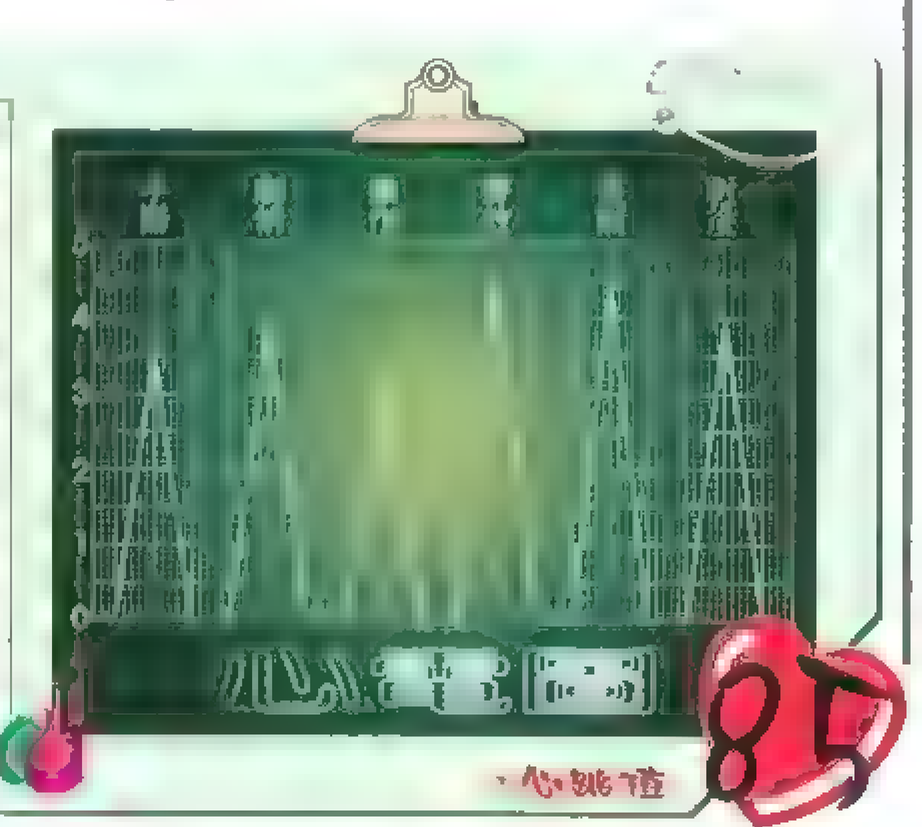
另外當機的情形也滿嚴重的，筆者家裡的三台電腦也只有一台可以好好的一直玩到底，這都是顯示卡相容性不佳的毛病，以上的缺點都是製作單位該好好加以改善的地方。事實上，摒除以上這些的缺點外，《銀河騎兵》有著極佳的畫面、浩大的太空場景，再加上優異的音效，可讓玩家們充分享受戰鬥的快感，所以它絕對是喜好太空射擊遊戲的玩家不能不玩的作品，假如你是《銀河飛將》系列的忠實玩家更是不容錯過！



《銀河騎兵》屬於一個開飛機戰鬥遊戲，自然要先把飛機開好，筆者建議要把飛機開好就是一定要用好的搖桿，接下來就是善用武器特性，在遊戲中，敵人大部份均以人多勢衆的方式來攻擊玩家，注意不要只為了攻擊其中一架飛機而被其他敵機圍攻。另外有些關卡玩家可能會得到一些友機的協助，可惜這些友機的AI也是出乎意料的低，因此不要指望他們的協助。

筆者也發現遊戲中的戰機部份有防護罩的功能，當我方戰機有防護罩而敵軍戰機無防護罩時，就可以衝過去利用防護罩的能量把敵機消滅。在每關開始時注意語音的提示，也能有助過關斬將（每次任務的重點語音都會提示），當然玩家也可以使用秘技，祝各位早日攻城掠地破關成功

／朱允中



世間善與惡的爭鬥，永不休止。遊戲的主角體內流著魔神的血液，但是卻有一顆善良的心，讓遊戲在一開始就充滿了十分特別的感覺。安裝的時間相當久，安裝完本遊戲後，硬碟的容量也去掉大半，幾乎把第一片光碟的內容都拷貝到硬碟內去了，實在相當佔用硬碟空間。一般遊戲會把遊戲光碟的內容複製到玩家硬碟內，最主要原因乃是為了加快遊戲過程讀取資料的速度，筆者原本以為本遊戲應該也可以用本原則類推，但事實上卻不然。筆者認為本遊戲最難以令人忍受的地方，就是在於超慢的讀取資料與存檔速度。

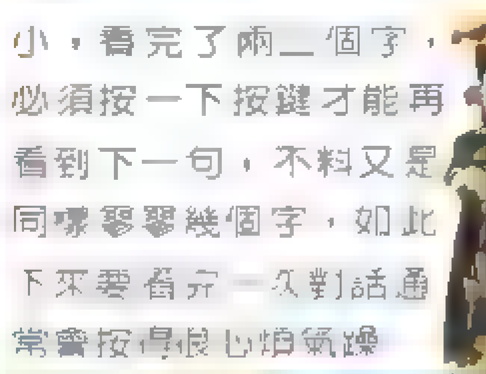
在遊戲手冊中唯一的一個Q&A問答，就提及「綜合了種種為了使遊戲呈現最佳效果的龐大資料，當然無可避免的，在一些較大場景需要多一點的讀取時間。」首先，玩家可以明顯的發現，製作群本身亦感覺遊戲的資料讀取速度實在太慢，但卻無力以程式技巧或最佳化加以改進，又預期一定會有玩家反應詬病，因此先行於手冊中加以解釋。至於這樣的解釋可否平復玩家因等待引起的不耐，就是另一個問題囉！

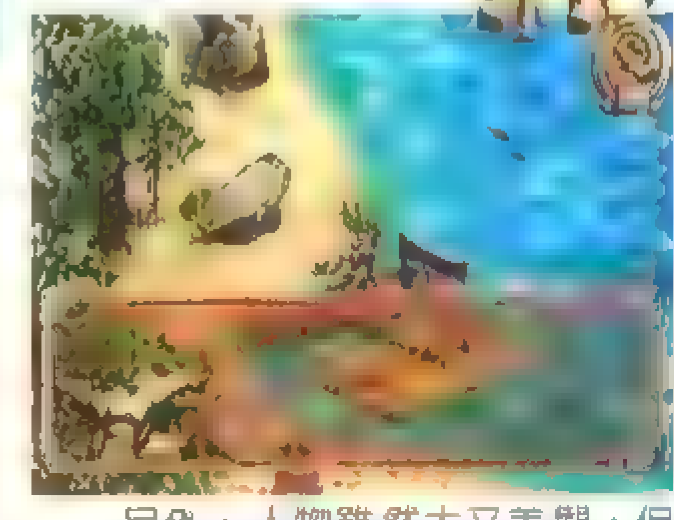
畫面的部分，特色是人物的比例相當大，配色相當華麗，各個場景的繪製均鉅細靡遺，成功的勾勒出一個充滿了幻想傳奇的時空。美中不足的是，遊戲中的中文字和精緻的背景圖案比較起來明顯得不是那麼美觀，感覺好像是以前DOS時代的遊戲使用的字型一般，另外，人物說話時利用了類似漫畫的「對話泡泡」，有時候「泡泡」的大小太小，看完了兩三個字，必須按一下按鍵才能再看到下一句，不料又是同樣寥寥幾個字，如此下來要看完一次對話通常會按得很心煩氣躁。

☆機　型	P 200
☆記憶體	64MB
☆光碟機	2X
☆操　作	MOUSE

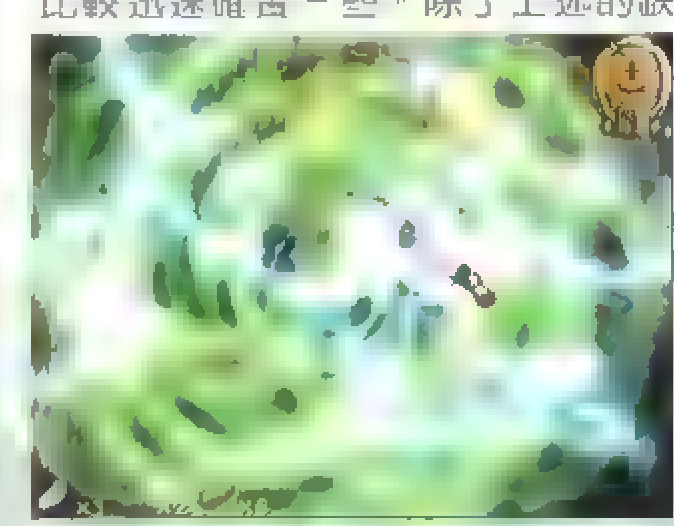
測試配備

- ☆華碩ASUS 3800 TNT2 32MB
- ☆128MB RAM
- ☆Celeron 558MHZ
- ☆TEAC 32X IDE





另外，人物雖然大又美觀，但是可惜表情永遠是所謂的『一號表情』，缺乏變化。施展法術時的特殊效果毫不含糊，奇觀幾乎涵蓋整個螢幕，可惜還是前面提過的老問題，就是速度太慢，有時候看完一個法術施展從開始到結束要十秒以上的時間，和及時戰鬥的緊湊步調實在很不協調，所以筆者除非情不得已，還是喜歡拿大刀直接去砍人比較迅速確實一些。除了上述的缺



點，平心而論畫面的表現相當優異。

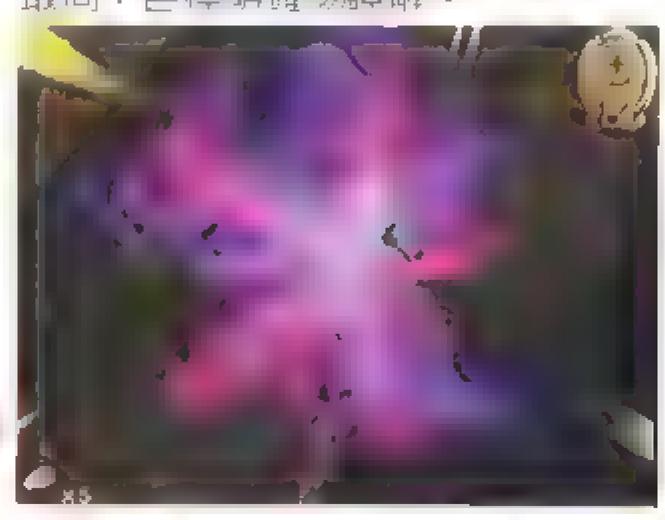
音樂和音效的部分，遊戲並沒有語音，但是音樂曲曲優美動聽，不易聽膩。音效的部分，沒有突出的表現。

操作介面部分，較不方便的是玩家無法在任何地點儲存遊戲，只有在特殊的室內或是遇到飄浮在空中的磁片，傳教者等等特殊人事才可以存檔，有時候費盡心思進展了一些劇情，一不小心死於非命，只好從最後一次存檔開始。另外，比較特殊的是遊戲提供了類似快打類遊戲一般的秘技攻擊，利用滑鼠拖曳加上滑鼠按鍵來達成，別出心裁，可惜沒有用按鍵組合來得順暢。

畫面的左下角可以讓玩家即時選用一些回復生命力或法力的物品，右上方的圖案也可以讓玩家在戰鬥時，只要按下一個按鍵就可以迅速施展法術，均是相當體貼玩家的設計。最特別的就是玩家可以透過「符石」和「魂質」的結合形成「秘石」，對裝備中的物品產生加值作用，至於要如何搭配，玩家必須參照手冊來進行，雖然感覺上類似遊戲的密碼保護，但是對本遊戲玩家又提供了另一種特殊的趣味和可玩性。

本遊戲劇情是以直線進行的方式，逐步往前推進。對白並無語音，內容以周星馳無俚頭式的搞笑成分居多，可惜的是有一些錯字包含其中，沒有做到校對的工作。戰鬥在本遊戲中佔有相當大的比重，解謎的成分不高，謎題也不難，大多的線索都隱含於人物的對話之中。

在人物的移動方面並不流暢，令人擔心的是遊戲中主角容易卡在某個地方動彈不得，有時候和一隻怪獸卡在邊邊，有時候開完箱子東西拿了，卻被打開的箱蓋卡住，只好重新載入存檔。遊戲中有設計一些密道和特殊物品，可以節省很多時間，彌補了沒有顯示整區地圖的功能。整體來說，本遊戲的劇情走向屬於輕鬆幽默，笑死人不償命的取向，目標明確易瞭解。

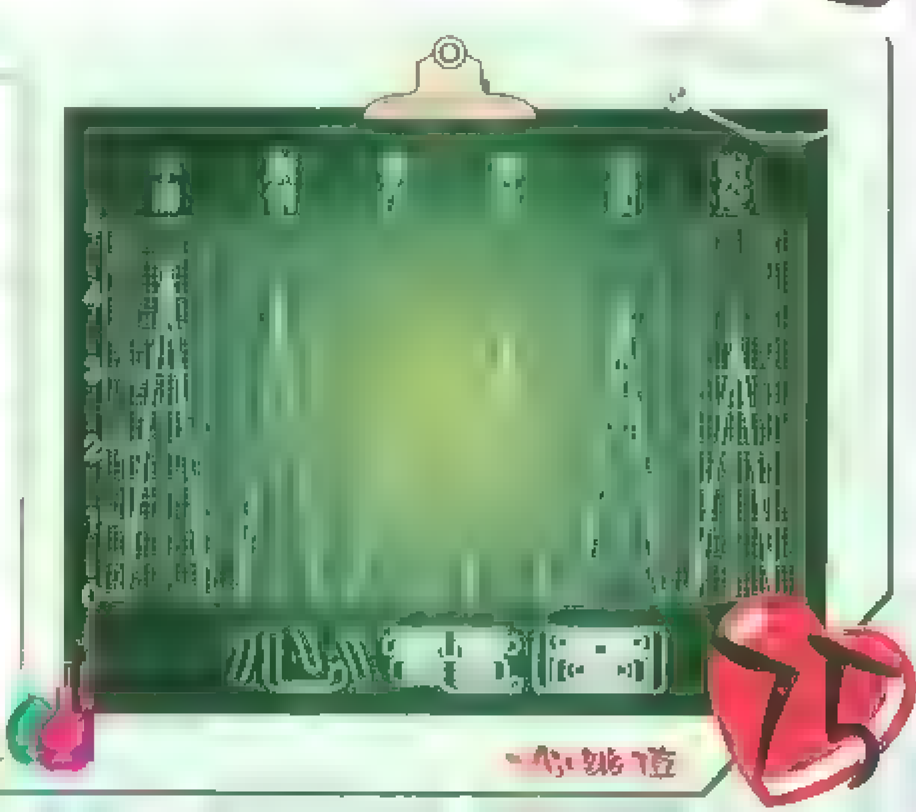


期望太高，通常會因為求好心切而有些許失望。雖然有加大造型的人物和精緻優美的畫面，可惜的是劇情略顯平庸和文字部分的粗糙及錯字，以及最嚴重的主角卡住問題讓遊戲變得不是那麼完美。對初學者來說，本遊戲是個非常適合入手的作品，對老手而言卻只能當成過江之鯽了。

破關藥方

本遊戲的謎題難度並不高，過關的關鍵在於找到一些關鍵物品例如鑰匙、石頭等等，只要有耐心的把各個關卡廣大的世界搜索一次，多和其他人物角色聊天獲取訊息，獲取最後的勝利不需要傷太多的腦筋。戰鬥的場景隨時隨地都可能會發生，也是本遊戲讓玩家消耗最多時間的部分，平時多收集一些有用的小東西，情況危急時就可以派上用場。

／羅蘋

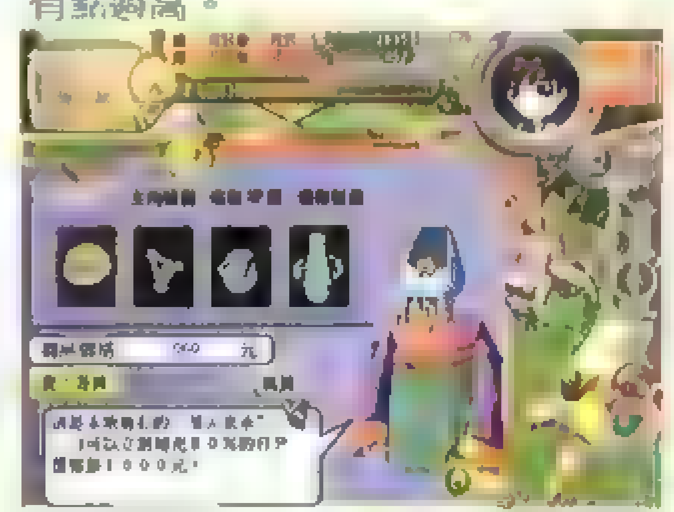


基本規格
- ☆機　型：P-200
- ☆記憶體：64MB
- ☆光碟機：4X
- ☆操　作：M

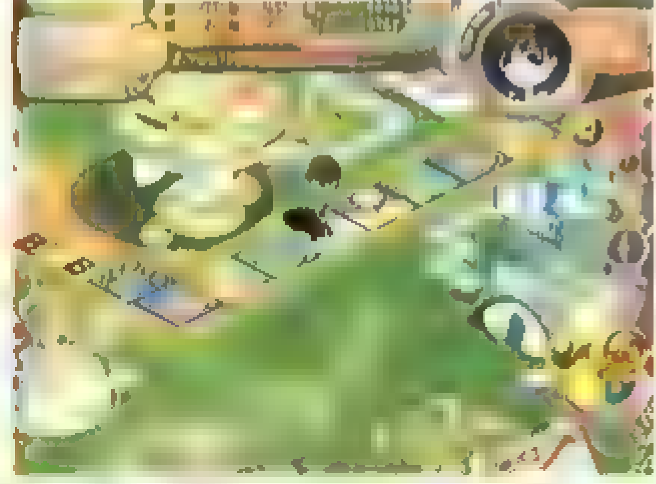
測試配備
- ☆P-450
- ☆256MB RAM
- ☆SB LIVE
- ☆32X SCSI CD-ROM
- ☆Voodoo2

現今市面上有著許多以低價來略為行銷手段的遊戲，但當初首開這股風潮的就非虛擬人生莫屬，雖然這款遊戲同樣屬於人富的性質，不過卻因為加入了較為明顯的最終遊戲目標，並且還有著甚為多變的職業系統設計，因此才會造成後來玩家與市場之雙贏局面。事隔將近兩年之後，虛擬人生不但再度重現江湖，更是明日工作室首款獨立製作的遊戲作品，究竟這回它又有著什麼樣的精采表現呢？

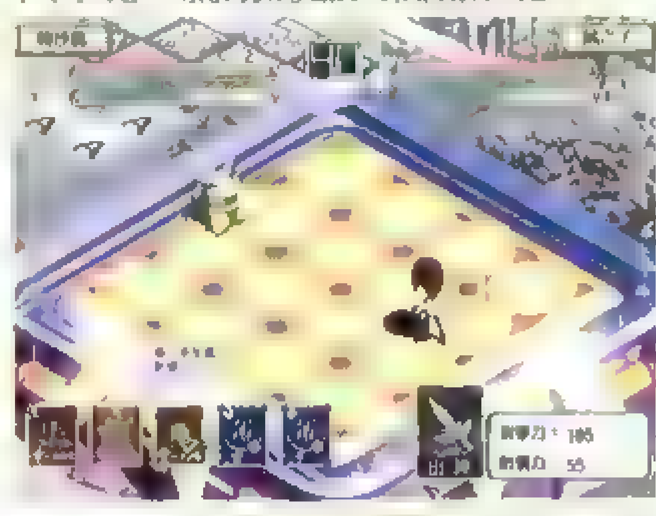
或許是整款遊戲引擎並沒有太大更動的關係，虛擬人生2的遊戲畫面感覺仍然停留在前作的水準之處，與現今同類遊戲比較起來，這款遊戲不僅在場景構圖方面顯得有些落伍，甚至地圖格的擺設還帶給玩家一種不夠親切的感覺，更不用說沒有與整個場景設計融為一體。在特定事件的視覺效果方面，同樣有種應該還可以表現得更好的遺憾存在，而且有時候其重覆使用性亦有點過高。



至於在音樂的處理方面，虛擬人生2更是顯得非常失敗，整個背景音樂之音質不僅是音質不夠細膩，甚至不同曲子之間的音量大小都可以聽出高低，有時候甚至還會被事件語音的出現而產生中斷現象。既使這款遊戲在戰鬥語音之演出還算不錯，更有著非常難得一見的片頭主題曲，並且還與動畫本身搭配得相當得宜，不過還是無法彌補關於背景音樂方面的缺憾，畢竟在整個遊戲過程當中，玩家最常聆聽到的就是背景音樂部份。



雖然虛擬人生2的聲光效果不算挺佳，但是在遊戲最為重要的耐玩度與變化性上面，卻同樣與前作有著一樣超水準的演出。這回您一樣必須要設法提升主角的各種屬性，以便在達到一定的數值之後，可以轉換成不同的職業選擇，而且有些職業特性即使轉業亦會被保留下來，再加上某些職業更必須要從事過相關特定職業才能夠轉職成功，因此如何讓您的主角可以通吃三百六十行，就成為最大挑戰所在。



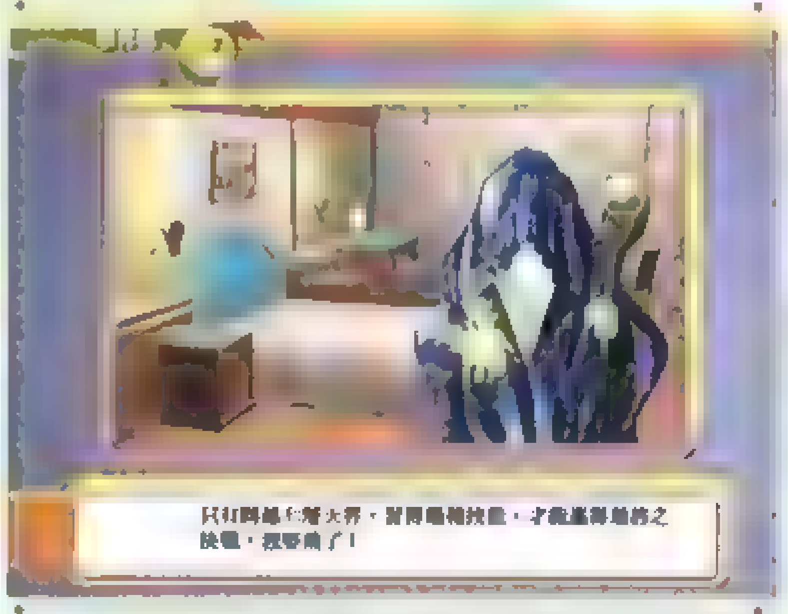
全新的怪獸系統設計亦是虛擬人生2的一大賣點所在，遊戲當中出

現的怪獸不再是打敗了事，您還必須要設法將其收服之後，再將牠們的實力不斷地加以提升，甚至還可以替牠們裝備上額外購買的強大武器。怪獸系統亦直接牽連到股票系統的存在，只要您在怪獸身上投資的金錢越多，那麼就會有著更大的上漲空間，而且您所購買的股票數帶更不會因為戰敗而減少，頂多只是隨著股價高低而造成總值不同罷了。

說到遊戲的戰鬥系統，虛擬人生2的處理方式其實與前作一模一樣，您必須從隨機出現的五張卡片當中選擇數張做為攻擊怪獸的籌碼，如果能夠搜集到越多張同樣的花色，那麼其威力也就會變得越大。不過由於每場戰鬥都有著時間限制，因此要如何運用有限時間將其打敗就成為重點所在。與前作相同的一點是，萬一您不幸戰敗的話，那麼手上擁有的現金就會自動

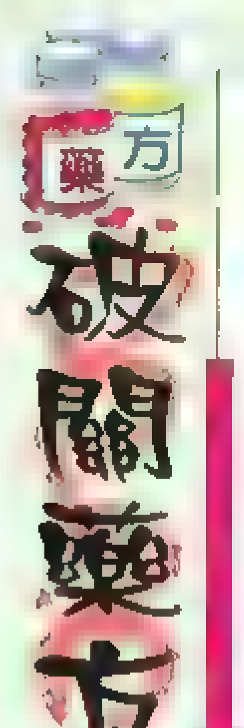
減少一半，這樣的設計將會造成遊戲初期累積財富極為不易，除非您利用均富卡來奪取電腦控制角色的金錢，否則在程式 AI 過於明顯偏坦的情況之下，實在是很難能夠大量累積財富。

這款遊戲與前作最大的不同點，在於虛擬人生2並非採用人生階段的方式強迫進入下一個關卡，而是必須要打敗這個關卡的把關頭目之後，才能夠順利地進入全新的場景當中。在這樣的情況底下，超過電腦控制角色不再是最大遊戲目的所在，反而是您必須要想盡辦法不斷地超越現在的自己，這樣的設計方式可以說是使得遊戲耐玩度增加不少，而且也少掉前作那種急就章的負面意味。



虛擬人生2同樣安排了許多小遊戲穿插其中，但是卻犯了與前作一樣的毛病，那就是其操控介面設計實在是相當糟糕，再加上有時候目標物出現的速度突然變得奇快無比，使得玩家的遊玩過程可以說是挫折連連。雖然小遊戲設計得有點讓筆者認為是故意刁難玩家，但是其中的大家來找碴與燃眉追擊卻是企劃得相當不錯，會讓人們有一種欲罷不能自拔一玩再玩的衝動產生。

整體來說，虛擬人生2真的是一款饒有內涵的佳作，可惜聲光效果部分可能會讓許多玩家因此而打退堂鼓，再加上它的入手需要一點時間，以及遊戲難易度調整得有些過高等等是最大問題所在。即使如此，筆者依然認為虛擬人生2還是相當值得推薦給喜歡這類遊戲的玩家們，只是在此誠摯地希望將來下一代作品發售的時候，至少能夠徹底改進聲光效果方面的缺憾，否則就會落得換湯不換藥的窘境結局。



由於虛擬人生2的遊戲難度不低的關係，對於首度接觸這款遊戲的玩家們來說，一開始可能會感到挫折感相當嚴重吧！因此筆者在此建議您先從單人休閒模式開始遊玩，等到較為進入狀況之後再正式進入單人闖關遊戲當中。另外一方面，因為只要玩家經過或停留在 START 格就會有金錢與屬性提升的雙重獎勵，連帶地也會使得您目前擁有的怪獸之等級有所提升，所以您一定記得要善加利用祥雲格的功能才行。

／JEFFRY
raphael@ms1.hinet.net

包青天
遊戲界第一部真正的以判案為主的重力巨作，遊戲中每一個案件都經制作小組仔細考究，充分考驗玩家的邏輯推理能力。不同的人物具有各自的性格會在一定程度上影響審案。
包拯身邊的智囊團個個英明神勇
大義凜然的公堂令紈絝子弟也聞風喪膽
展招略施小計打得敵人落花流水
經過包拯治理過的開封府愈加繁榮昌盛
鐵面無私的包拯向強權挑戰
武功超群的展招所向披靡
包青天的英明斷案挑戰撲朔迷離的案情
一個個驚心動魄的案件
誰是真正的凶手？
且看包青天如何斬斷幕後黑手？
RAYS

軟體世界
萊爾富
幻想紀元
Fancy Century
9月19日發售
ODIN SOFT
奧汀科技有限公司 中和市建一路150號12樓之5 Tel:02-82263734 Fax:02-82263722 http://www.odinsoft.com.tw

超時空英雄傳說 III

狂神降世

PRESENCE

遊戲簡介 狂神降世是怎樣的遊戲？

立體的戰術思維、組合多變的職業性能、個性鮮明的角色編織出壯大的英雄史詩：跨越二十一世紀最令人感動的遊戲。迄今以來的多款 SRPG 或是 RSLG(RPG 的故事進程、 SLG 的作戰模式） 不是因程式系統設計不足而強調故事、就是故事簡略只強調作戰這次宇峻企圖將研發超時空傳説系列的 SLG 經驗、結合新絕代雙驕的 RPG 經驗、以全新的架構創造玩家想一玩再玩的戰術模擬角色扮演遊戲！

特點 1. 依據時順自由行動的高度戰略性多線角色扮演遊戲

一改以往回合的作戰模式，採用半即時的蓄能時間 CT(Charge Time)，行動點數 AP(Action Point)共用魔力源(Mana Pool)制度，在四維 +a 的作戰時空中，展現各種地形，能量，高低差，時間差，包圍支援，技能對剋等戰術效應的極致；自由變換職業與隨選技能裝配能讓玩家培育出您獨有的原創角色，讓您樂趣與成就感倍增！要在一場的炙烈戰鬥中掙雜扎存活，需要精確的戰場判斷力!!

特點 2. "狂神降世 "對初學著的親切上手的戰役

對於初次嘗試 SRPG 的玩家們，可能不是一下子就能知曉 Presence 企圖營造的醍醐味；因此，製作小組在安排故事與關卡的時候，特別逐步指引玩家由簡單的序章漸漸深入故事的核心；無論是戰鬥的訣竅、糾結的人物關係與複雜的歷史背景，都能經由城鎮 NPC 的對話與過場事件而清楚了解！在遊戲到進行到中段的時候，相信您已經被訓練成戰術戰略類 & 角色扮演型的行家了！

特點 3. "狂神降世 "的魅力

狂神降世擁有除了戰鬥之外多項引人入勝的特性 ----南．法爾馬力克的世界觀及轉職技能系統等絕不能漏看的各大特色

" 壯大的故事令人期盼....."

" 深邃的系統設定為 Presence 的世界添增彩妝 "

" 多種可轉換的職業跑道，搭配成長歷程的技能性特性；培育出您原創的勇者！"

" 戰士熱魂昇華的瞬間 --生死與歷史轉戾的極限戰鬥！"

新倚天屠龍記
EPISODE 1
金庸